
2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
JUNIO 2003
Nº30
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
El primero de la élite
DEMOS
Rise of Nations
Port Royale
Star Trek Elite Force II
Kaan
The Hulk
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 30 JUNIO 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00030
8 424094 001477
GTA: VICE CITY
Acción sin prejuicios
ENTER THE MATRIX
Volverán oscuras gabardinas
HALF-LIFE 2
El retorno del rey
JEDI KNIGHT
JEDI ACADEMY
La letra con sable entra
ANALIZAMOS
Rise of Nations · Colin McRae Rally 3 · BloodRayne · Red Faction 2 · X-Men 2: La venganza de Lobezno
Red Faction 2 · Will Rock · Superpower · Day of Defeat · Kaan · Roland Garros 2003 · Airport Tycoon 2

UNA NUEVA DIMENSIÓN ESTRATÉGICA Y TÁCTICA

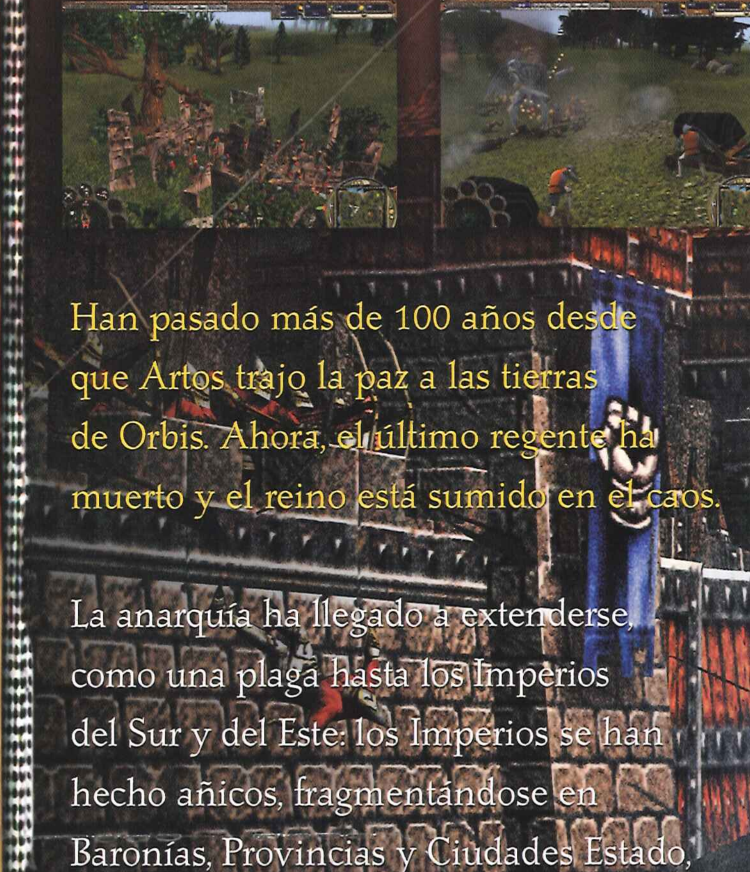
- **Juego de estrategia en tiempo real sin rival.** La fantástica tecnología 3D muestra el terreno, las provincias y las culturas vivas como ningún otro juego.

- **Tácticas militares reales** con un vasto rango de herramientas de combate: caballería, lanza proyectiles, catapultas, espías, elefantes de guerra, archidruidas, elementales, gólems, seres invocados ¡y muchos más!

- **Adversarios de avanzada IA** tantean tus defensas en busca de tus puntos débiles y pactan alianzas a tus espaldas.

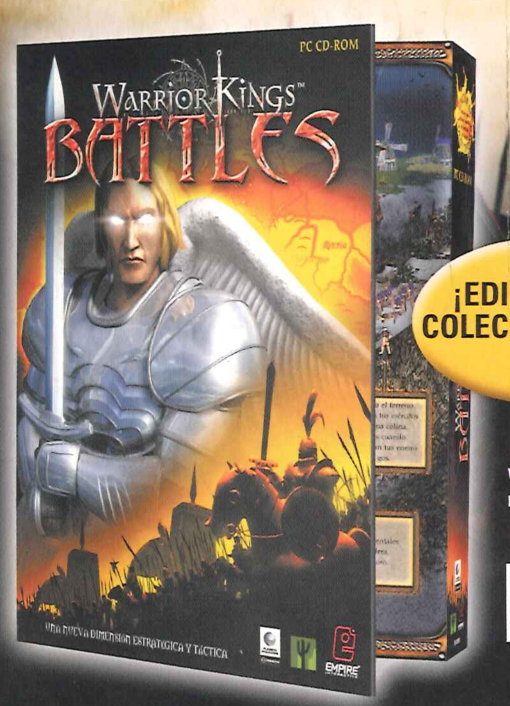
- **22 misiones, 50 generales y más de 40 horas de juego.**

- **Modos de juego** Escaramuza, Internet, Captura la bandera, Asedio, Protege a tu Rey, y modo multijugador en el que hasta 8 jugadores pueden elegir sus propios ejércitos y enfrentarse contra oponentes, ya sean humanos o controlados por la CPU.



Han pasado más de 100 años desde que Artos trajo la paz a las tierras de Orbis. Ahora, el último regente ha muerto y el reino está sumido en el caos.

La anarquía ha llegado a extenderse, como una plaga hasta los Imperios del Sur y del Este: los Imperios se han hecho añicos, fragmentándose en Baronías, Provincias y Ciudades Estado, en las que la mano de cada hombre se enfrenta a las de sus hermanos en una terrible y sangrienta batalla por la supervivencia y la supremacía. Tú eres el regente de una pequeña provincia y para sobrevivir, tendrás que conquistar o morir.

















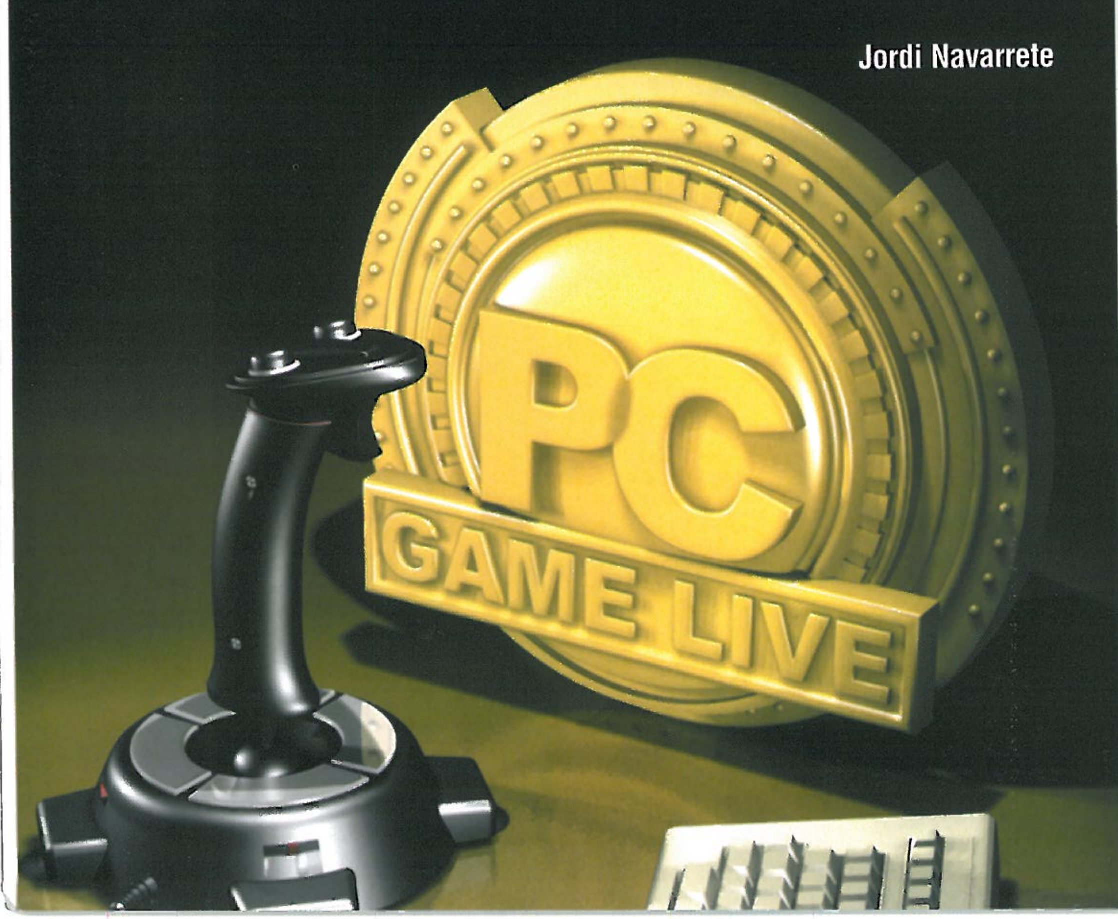




DOSES Y TRESES

La inmensa mayoría de juegos relevantes presentados en la última edición de la E3, la feria de videojuegos celebrada hace unas semanas en Los Ángeles, han sido secuelas: *Half-Life 2*, *Doom 3*, *Los Sims 2*, *Commandos 3*, *Black & White 2*... El dos y el tres han sido vistos hasta la saciedad, aunque en algunos casos se han obviado estos apéndices numéricos para añadir simplemente un subtítulo a la nueva entrega: *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Deus Ex: Invisible War*... ¿Cómo interpretarlo? ¿Faltan ideas nuevas? ¿Las compañías prefieren jugar sobre seguro apostando por etiquetas ya conocidas y títulos consagrados? A juzgar por la extraordinaria calidad de muchas de esas secuelas, más bien parece lo segundo. Las compañías se juegan mucho dinero, y prefieren el colchón (relativo) que da poner en la carátula un título que ya triunfó en su día o exhibir una licencia de éxito casi seguro (*Star Wars*, *Matrix*, etc.). El nivel de los juegos presentados este año ha rayado a gran altura y la competencia es cada vez mayor. Por ello, las inversiones multimillonarias que exigen los títulos de alto nivel deben ir respaldadas por una cierta garantía de éxito, la certeza de que el juego tiene serias posibilidades de venderse bien. Puede parecer una política conservadora, pero tampoco debemos caer en el error de juzgar los productos por su envoltorio. Si una secuela supone un claro salto cualitativo con respecto al original, aporta ideas nuevas e incluso marca direcciones de futuro, ¿dónde está el problema? Y lo mismo puede decirse de las licencias cinematográficas de postín, que a veces, aunque parezca mentira, inspiran juegos excelentes.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll y D. Valverde

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación
Martín Sánchez y Ricardo Díaz

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

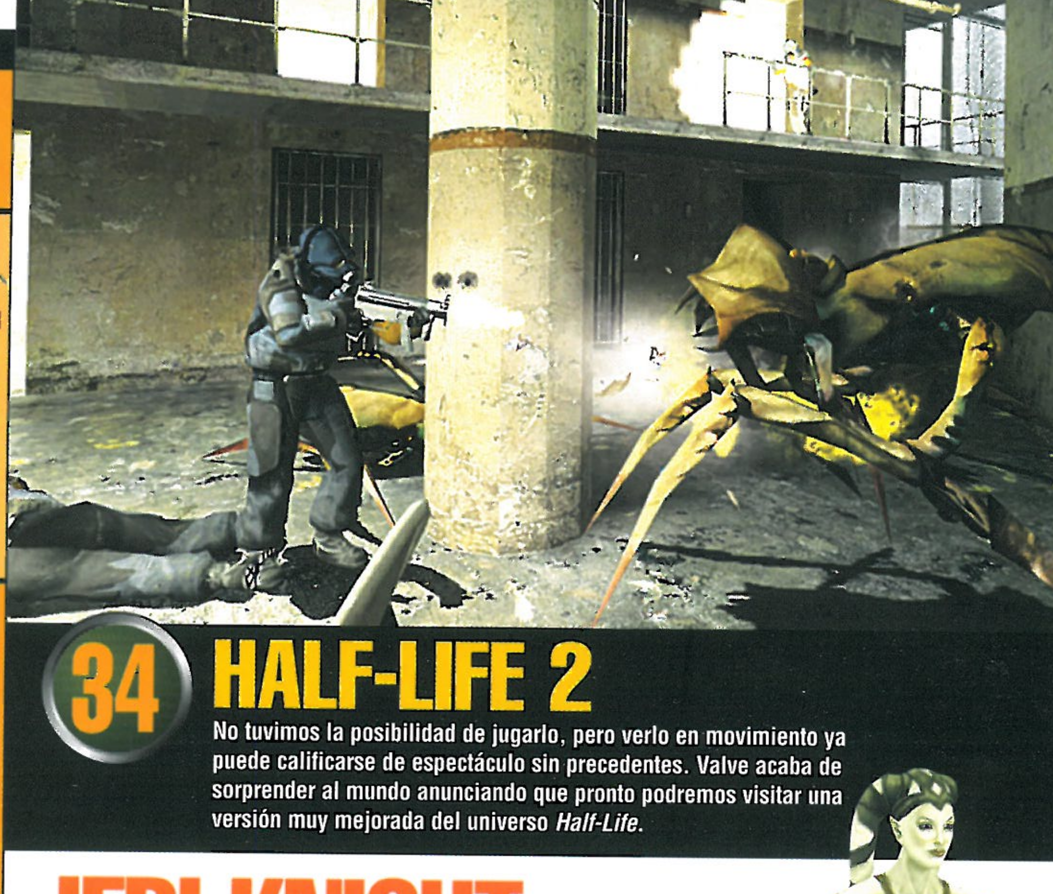
Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/06/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



publishing
ixo

CONTENIDOS JUNIO 2003



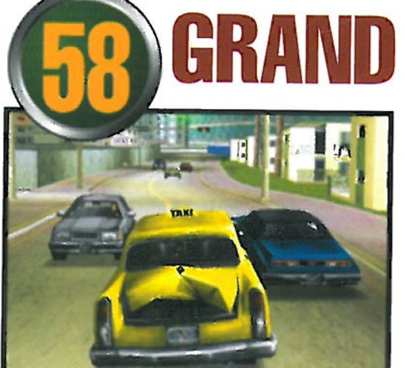
34 HALF-LIFE 2

No tuvimos la posibilidad de jugarlo, pero verlo en movimiento ya puede calificarse de espectáculo sin precedentes. Valve acaba de sorprender al mundo anunciando que pronto podremos visitar una versión muy mejorada del universo *Half-Life*.

JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY 38

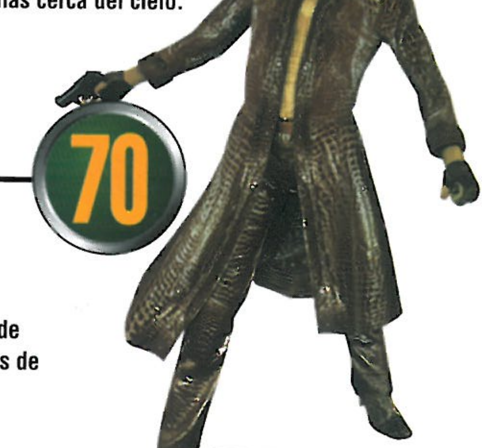
La academia Jedi del sistema Yavin 4 está a punto de abrir sus puertas. Los jóvenes padawan se preparan para vivir el juego con licencia *Star Wars* más flexible y dinámico jamás creado.

58 GRAND THEFT AUTO VICE CITY



Mucho más que una expansión: una secuela en toda regla. Y no de las que se conforman con ofrecer novedades testimoniales, sino una cargada de detalles que llevan a *Grand Theft Auto* un par de peldaños más cerca del cielo.

ENTER THE MATRIX 70



Llega El Juego. El titular de La Licencia. La pieza de software que va a acercarte a La Verdad, de la mano de Matrix, los hermanos Wachowski y uno de los estudios de mayor prestigio, Shiny Entertainment.





¿Qué sentido tiene hacer trampas? Eso **seguimos preguntándonos**, tras meses frecuentando servidores de juego cada vez más intransitables por culpa de los de siempre. **En eso hay acuerdo casi unánime**, aunque **las polémicas sobre** precios, **piratería** y demás **siguen al rojo vivo**.

Civiles sin tele

Os he escrito ya unas cuantas veces, y no quiero parecer pesado, pero tengo una propuesta que lanzar al aire: ¿Por qué no hacen un juego sobre la guerra civil española? Creo que es un tema del que se podría sacar mucho. Y otra cosa: ¿para qué sirve la salida de TV de las tarjetas GeForce 4? Yo tengo una GeForce 4 MX 440 con salida de TV y no tengo ni idea de para qué sirve, porque no venía ningún software para ver la tele ni nada por el estilo. Bueno, un saludo.
Nacho Díaz

Tienes razón: tres de cada cuatro películas españolas recientes tratan la guerra civil española, la posguerra o la Segunda República, pero aún está por hacer el juego que nos permita resistir en el Madrid sitiado o participar en la batalla de Brunete. En cuanto a la salida de TV de tu tarjeta, sirve para que puedas jugar utilizando tu televisión como monitor. Para ver la tele, deberías disponer de un sintonizador.

Un sueldo por jugar

Quiero responderle a José Luis Alegre, que me menciona en la revista de abril. Si buscas vías de financiación para vuestra liga de *Medal of Honor*, sólo fíjate en las World Series de Nissan, donde empezó Fernando Alonso a darse a conocer. Son un ejemplo de creatividad empresarial. Muchos habréis visto que el ganador del 2002 fue Ricardo Zonta subido a un coche con los colores del FC Barcelona y también estaban equipos como la Real Sociedad. Y es que, si no puedes competir con ellos, únete a ellos. Con el presupuesto que se gastan en fichajes podrían pagar sin problemas una liga de videojuegos profesional; el resto vendría de la mano. Si piensas hacer algo similar, avísame, que quiero verlo en persona.
Ramón Costafreda. Madrid

Pedíamos sugerencias sobre la posible viabilidad de las ligas virtuales y ya tenemos una: Costafreda propone que los jugones pacten con el omnipresente fútbol. Sí, tal vez mañana algunos de nuestros lectores formen parte del Fútbol Club Barcelona o el Real Madrid de Medal of Honor IV. A veces, las utopías de hoy son la realidad de mañana.

Ajuste de cuentas

Tengo que decir un par de cosas a X. Pita sobre su contraanálisis de *Splinter Cell*. Dice que ha venido cargado con "toneladas de maquillaje publicitario", cosa que es mentira, porque, la verdad, hace unos meses yo no sabía ni que existía. Dice que su IA es indignante, y lo es porque siempre dicen las mismas frases. Pero, ¿qué importa eso cuando lo verdaderamente importante es pasar un buen rato? Espero no tener que volver a leer un artículo como ése en mucho tiempo. Un saludo a toda la revista.
Gabriel Yanguas (vía e-mail)

Camarada, ninguno de nuestros artículos es de lectura obligatoria, así que puedes ignorar los que no te gusten, no sea que tu fe en cualquiera de los juegos recientes se vea resquebrajada por nuestras cobardes insidias. Y no sufras, que ya le diremos a los chicos de Microsoft que la próxima vez que lancen un juego con campaña televisiva incluida (como hicieron con Splinter Cell) hagan lo posible para que tú te enteres.

Tarjeta exclusiva

Llevaba mucho tiempo esperando la llegada de *Metal Gear Substance* para PC y me encuentro con requisitos que más o menos igualan a las características de mi ordenador. Bueno, el caso es que voy a instalar el juego y me da a elegir entre instalación mínima (4 GB) y recomendada (8 GB). Elijo la instalación mínima y una vez instalado me dispongo a ejecutar el videojuego. Al entrar en él, oigo la musiquilla y me entra una alegría en el cuerpo. Pero espero, y la pantalla sigue negra: no se ve absolutamente nada. Voy dando al botón de acción hasta conseguir pasar del menú (todo esto sin ver nada en la pantalla). Una vez dentro de lo que es el juego, disparo con Snake, me muevo, pero nada: todo sigue negro. Al final, me rindo y me dispongo a leerme las instrucciones hasta que en un apartado veo que el videojuego sólo funciona con tarjetas gráficas GeForce ¡Pero bueno! ¿Qué es esto? Está bien que un juego requiera mucho y que te funcione lento, pero que por lo menos te funcione. Pero esto ya es demasiado. A este paso, veo que saldrán CD vírgenes que sólo funcionarán con grabadoras Sony y teclados inalámbricos que funcionen únicamente con ordenadores Fujitsu. Tengo la impresión de que en un futuro no muy lejano los ordenadores personales dejarán de servir como utensilio de juego, ya que te compras uno en 2003 y te tendrás que comprar otro en 2004. Y encima, esto.
Mario Sánchez. Madrid

Buenas noticias: tu problema tiene solución. En nuestro CD de demos de este mes incluimos un parche que lo resuelve. Lo cierto es que la política de la compañía resulta un tanto extraña: crean un juego sólo compatible con un tipo determinado de tarjetas gráficas y luego lo parchean para que los usuarios que, como tú, lo compraron sin saberlo, puedan jugarlo. En fin.



¿Los van a prohibir?

Dada la tremenda magnitud de la cruzada anti-videojuegos que está siendo orquestada últimamente por ciertos maniacos de la prohibición descontrolada e injustificada que no merecen el honor de ser odiados por los usuarios (y que no parecen tener idea de lo que es un videojuego: siguen creyendo que todos son de acción y extremadamente violentos), me gustaría saber si hay o va a haber algún tipo de prohibición, censura, o alguna cosa de este tipo que tanto parece gustarles a los extremistas de los que hablé antes.
Gabyteres (e-mail)

No parece probable, y menos ahora que los juegos han adoptado las etiquetas PEGI, unas recomendaciones por edades válidas en casi todo el continente europeo.

TAMBIÉN EN MEDAL

Poco a poco, somos más los defensores de *Medal of Honor*, un juego que no sólo consiste en matar, correr y saltar, como muchos creen. Tal vez una de sus ventajas con respecto a otros juegos dirigidos a Internet es (o era) la ausencia de tramposos, pero esto parece que ya ha tocado a su fin. Más de un año y medio me ha costado coger un nivel aceptable dentro de este juego para poder disfrutar realmente de todo lo que ofrece. Todo para nada, ya que la lacra de la trampa ya ha caído sobre él. Tiros a través de las paredes, armas que hacen mayor daño, jugadores que sufren menos...
Sólo quería quejarme por esto, que para mí es "la otra piratería".
A los que nos gastamos la pasta en los juegos no nos hace ninguna gracia tener que dejar de jugarlos al vernos impotentes ante estos "semidioses" de la trampa. Querría pediros que incluyeseis en vuestra fantástica revista algún reportaje sobre programas antitrampas.
David Córcoles. Albacete

Publicamos un reportaje sobre el juego sucio en partidas on line en nuestro número 16 (marzo de 2002). Por desgracia, el texto escrito por Sánchez ha quedado claramente desfasado, ya que el virus de la trampa no deja de propagarse por la Red y cada vez afecta a más juegos y toca las narices a más jugadores honestos. Así pues, intentaremos actualizarlo y ofrecer consejos prácticos contra tramposos y demás profesionales del incordio.



El futuro boom

Me considero veterano en esto: juego desde los tiempos del Commodore 64. Como apunte a esta polémica de los precios, no sé si recordáis que los primeros juegos salían a precios desorbitados. Luego hubo una bajada de precios realmente espectacular: se quedaron todos en 875 miserables pesetas. Como consecuencia, se produjo un boom de ventas. Dejamos la gran mayoría de usar el equipo de música de doble pletina de casete para copiarnos los juegos de cinta a cinta, para darnos una vuelta por los centros comerciales y comprarnos dos o tres juegos si nos apetecía.
Qué curioso, recuerdo que entonces la gente hacía cola en los terminales de caja para pagarlos. Ahora la gente hace cola, pero para comprar CD regrabables. No pido que los bajen a las 875 de entonces, pero sí sería razonable que lo hicieran al precio de juegos como *Imperium*. 20 euros es un buen precio para un juego con manuales, soporte técnico, etc. Yo de ellos reflexionaría, porque lo único que van a conseguir con esos precios es fastidiarnos a todos.
Poneos como queráis, pero yo también pienso que la piratería está completamente justificada con los precios que hay.
Josué (e-mail)

Podéis insistir en ello tanto como os apetezca, pero el caso es que la piratería es delito. No esperéis que la justifiquemos desde estas páginas. Lo de los precios ya es otro cantar: aquí fuimos los primeros (bueno, de los primeros) en solidarizarnos con la campaña Fair Play y siempre hemos defendido a las compañías que aspiran a una política de precios razonable.

No le convence

Quiero deciros una cosa a todas las revistas que estáis alabando a *Praetorians*. Yo he jugado muchas veces y sólo quiero decir que no me parece tan buen juego. Es interesante, pero al cabo de un rato acaba aburriendo e incuso hartando. También quería deciros que no es cierto que la primera arma que encuentras en *Silent Hill 2* sea un palo. Pasando el cementerio, nada más empezar, te encuentras una flamante motosierra.
Juan Olza (e-mail)

Bueno, tal vez tu problema es que la estrategia te aburre, porque pocos juegos de este tipo tienen la accesibilidad y el dinamismo de Praetorians. Pese a todo, coincidirás con nosotros en que lo que una persona considera aburrido puede entretener y hasta fascinar a otra.

Los extremos se tocan

Estoy cansado de juegos de deportes extremos como *Tony Hawks Pro Skater*, *Matt Hoffman Pro BMX* y toda clase de juegos de snow. Siempre skate, snow y bicicletas. Por ello, me dirijo a vosotros para preguntaros si hay alguno de surf o bodyboard. Vi un comentario en Internet de uno de surf, y tenía una pinta impresionante, lo que pasa es que es para Xbox. ¿Por qué no los sacan así para PC?
César Lima Barbeito. Pontevedra

El último juego de surf que nos consta que se distribuyese en España es Championship Surfer, que es del año 2001. Lo analizamos en el número 9 de nuestra revista y era más bien mediocre, aunque nunca está de más buscar alternativas a las fórmulas de juego habituales.

También en español

Os escribo para deciros que sí hay disponible una traducción al español de *Fallout 2*. Está inacabada, pero podéis conseguirla en la pagina www.fallout.tk. Basta con hacerse miembro para acceder a ella e incluso ayudar en el proceso de traducción, que está ya muy avanzado.
Álex Oubiña (e-mail)

Estupendo. Muchísimas gracias por la información, Oubiña. Los interesados ya sabéis adónde dirigiros.

Censura ni en broma

Últimamente, en esta revista se está hablando sobre la violencia en los juegos, que si no hay que censurar, que si nadie se vuelve loco por jugar al *Counter*, etc. Pero todo el mundo coincide en que si eres



menor de edad, no deberías jugar a nada violento. Y yo pregunto, ¿por qué? ¿Por qué parece que un chaval de 19 está listo mentalmente y distingue realidad y ficción, y otro con 16 años es tan inocente que un poco de sangre en la pantalla le afecta?
De verdad, esto no es serio. Todos mis amigos van habitualmente al ciber a jugar a juegos como *Counter Strike*, *SOF2*, y ninguno parece muy afectado. Es más, nos divertimos con los disparos a la cabeza y demás chorradas.
Si hiciera caso a las restricciones, tendría que jugar solamente a juegos de plataformas hasta cumplir los dieciocho. Quizás vosotros os ponéis de lado de estas restricciones porque así no se censuran los juegos. Espero que sea cierto.
¿No sería mejor indicar cosas como: "Este juego contiene escenas violentas, muy violentas o contenido sexual".
Así, quien se considerase sensible se abstendría de comprarlos. Espero que la hipocresía no se extienda por el mundo de los videojuegos.
Anónimo (e-mail)

Apoyamos las restricciones por edades porque son lógicas. Nos parece lo más normal del mundo que ciertos juegos sean considerados un entretenimiento para adultos y se informe de ello a sus posibles usuarios. ¿Que tú eres una persona perfectamente sana y equilibrada que juega a juegos de línea adulta pese a ser menor de edad? Bien, nuestra opinión es que no deberías hacerlo, pero no somos nosotros los encargados de velar por tu formación y supervisar tu ocio.

Los anuncios sí que juegan

En el número 28 aparecía una carta de Javier Molina en la que proponía la publicidad como posible solución al problema del alto precio de los juegos. Pues bien, yo también creo que la publicidad podría ser una buena forma de ayudar a financiar el juego y que luego nos costase menos a todos. Porque realmente no creo que a nadie le importe ir recorriendo una ciudad al estilo de la de *GTA 3* y encontrarse con carteles de Pepsi o McDonalds; harían el juego aún más creíble. Si la ambientación es futurista tampoco hay ningún problema. No creo que desentonara ver carteles de Microsoft en alguna ciudad de *Freelancer*. En juegos con ambientaciones de épocas anteriores sí podría resultar más problemático, pero creo que si se lo montan bien podríamos estar jugando al *Medal of*



Honor recorriendo una bonita ciudad francesa (un tanto en ruinas, eso sí) y viendo también algún cartel de Coca-Cola (que haya logrado sobrevivir a los bombardeos) de los años 40, con chicas a lo Marilyn y tal. En juegos on line en los que hay que pagar una cuota, al estilo de *Ultima*, también es posible; me imagino que a nadie le importaría ver algún que otro anuncio cuando se conecte si con ello le bajan la cuota.
Alejandro Blanco (e-mail)

El problema es que no parecen ser muchas las compañías interesadas en insertar publicidad en videojuegos, pero tal vez sólo sea cuestión de tiempo, porque la idea tiene su futuro.

Con la lengua no se juega

Esto es únicamente para deciros que se ha puesto en marcha una iniciativa para solicitar la traducción de los videojuegos, en cualquier plataforma, en nuestro país. A ver si reuniendo suficientes firmas se consigue que la mayoría de distribuidoras hagan algo más que vendernos versiones inglesas con sólo la caja traducida.
A continuación, os pongo las direcciones donde se puede "firmar" para apoyar esta iniciativa:
http://www.petitiononline.com/spanish/.
José L. Muñiz (e-mail)

Nosotros ya hemos firmado. Te toca a ti, si es que eres de los que piensan que una traducción a tiempo resuelve más de un problema.

Todo por la aventura

A pesar de tener 23 años, llevo poco tiempo metida en esto de los juegos (lo sé, qué infancia tan desaprovechada; el por qué de tan tardía afición os lo contaré otro día), y siento especial predilección por la aventuras gráficas, estilo *Monkey Island* (ya he jugado a las cuatro entregas de la saga), *The Longest Journey* y *Morpheus*.
Ahora estoy pendiente de jugar a *Syberia*, que tiene buena pinta. Me gustaría saber vuestra opinión sobre juegos como *Post Mortem*, *Shadow of Memories*, *Runaway* (me lo he comprado con el periódico, a ver qué tal es) y *Grim Fandango*.
Y si de paso me recomendáis algún juego, mejor que mejor.
Algún día me animaré a probar otro tipo de juegos, pero de momento me conformaré con ser observadora de juegos tan interesantes como *Splinter Cell*, *Mafia*, etc...(soy demasiado torpe para intentarlo por mí misma). Bueno amigos, me despido, pero antes una pequeña curiosidad...¿No hay ninguna "jugadora" en vuestra plantilla? ¿Tan poco interés femenino hay por los juegos?
Inés González de Castro (e-mail)

Sí, hay una chica en nuestro equipo (S. Sol), pero no puede decirse que juegue mucho, suele encargarse de algunos artículos de la sección de hardware. En cuanto a las aventuras por las que nos preguntas, tanto Runaway como Grim Fandango son excelentes y Shadow of Memories y Syberia están bastante bien. Y no dudes en probar con los juegos de acción: nadie es demasiado torpe. Todo acaba siendo cuestión de tiempo y práctica.

Juegos en el limbo

A finales de febrero salió *Master of Orion 3*, pero parece como si hubiera desaparecido, pues no está en ninguna tienda, y sólo puede comprarse de importación. ¿Qué pasó con él? ¿No se dignaron a venderlo en España? Por cierto, ¿es verdad eso de que vais a hacer una página web de la revista?
Alex Vallés (e-mail)

Lo de la web está en proceso, aunque aún tardará un poco en estar accesible. Atari ha decidido no distribuir la versión española de

***Master of Orion 3*, así que parece que el mercado de importación va a ser, por desgracia, la única vía para hacerse con él.**

Franceses en red

Escribo este e-mail para expresar mi indignación con la propuesta de un "patriota-justiciero defensor de la humanidad" americano de boicotear a los jugadores franceses en las partidas on line. Si propusiera boicotear a aquellos que hacen trampas en las partidas multijugador, la cosa tendría un mínimo fundamento. Pero no, este tío propone sabotear a los jugones franceses por el mero hecho de ser franceses. Una de dos: o es un genio (y ve cosas que sólo unos cuantos pueden ver), o es imbécil perdido (y ve lo mismo que los demás pero lo interpreta como quiere). Porque, analizados fríamente, sus argumentos son dignos de un monólogo de *El Club de la comedia*. Dice que el gobierno francés vendió armas a Irak. Pues yo creo que el de EE.UU. vendió más todavía. Habla también de la II Guerra Mundial. Basar argumentos en algo ocurrido hace más de medio siglo es como si yo dijera que los alemanes son todos unos salvajes porque hace unos añitos de nada tenían a Adolf Hitler como dirigente. Bueno, ahí queda mi opinión sobre tan penosa propuesta.
David López Rodríguez (e-mail)

En cambio, los jugadores españoles estamos hartos de leer mensajes en los que jugadores norteamericanos nos agradecen nuestro apoyo a Bush en su guerra "contra el terrorismo". Nadie se molesta en preguntarnos nuestra opinión al respecto: somos españoles, así que se supone que pueden contar con nuestro cariño y nuestra lealtad.

Que viene, que viene

De vez en cuando, de entre los recortes de presupuesto, los problemas de distribución y las prisas por las fechas de salida, nos llega un juego por el que pagaríamos lo que nos pidieran. Juegos hay muchos, buenos menos. Pero pocos nos tientan a volver a instalarlo cada vez que lo vemos en nuestra ludoteca, aun cinco años después de su salida.
Half-Life nos llegó muy hondo a todos y nadie lo va a poner en duda ahora. Sigue siendo el shooter narrativo más envolvente y electrizante de todos. ¿A quién no se le puso la piel de gallina en la secuencia final, donde sólo TÚ decidías el final de tu aventura y te planteabas el sentido moral de todo el dolor y la destrucción que habías causado?
Si la próxima secuela que saldrá en ¿noviembre? es tan sólo la mitad de buena que la primera parte, no seré el único que piense en Gordon Freeman al votar el Mejor Juego del Año.
Francisco Javier Croche (e-mail)

¿La mitad de buena? Seamos ambiciosos: pidamos un Half-Life incluso mejor que el original. Después de todo, Valve se ha tomado su tiempo y reflexionado todo lo reflexionable antes de dar este paso que se presume decisivo. Dirígete a la página 32, porque allí te espera un completo avance sobre el juego más esperado de los últimos años.

El cable no convence

Hola, me dirijo a usted para denunciar la situación en que actualmente nos encontramos los usuarios de Telecable y que venimos padeciendo desde hace cinco meses. La calidad de nuestra conexión a Internet ha empeorado drásticamente desde entonces, y Telecable no ha hecho ninguna reparación a pesar de la insistencia y la preocupación de sus abonados para que se restauren las condiciones que disfrutábamos antes de la aparición de estos problemas.
Telecable no nos ofrece ni un ping aceptable ni un mantenimiento y un servicio técnico a la altura. El último mes y medio las cosas han ido a peor, con problemas de conexión como pings altos (en algunos casos, más de 1.000 ms de latencia) que imposibilitan navegar, hacer videoconferencia o jugar on line de forma fluida. En definitiva, hacen que nuestra conexión esté muy lejos de poder considerarse una auténtica conexión de banda ancha.
Lo peor de todo es que acudimos al servicio técnico exigiendo una solución que tenemos derecho a recibir, ya que pagamos por ello, y se limita a repetirnos una y otra vez que el problema es de nuestros ordenadores y que todo va bien dentro de la red de Telecable. Yo no he pagado por navegar bien dentro de la red de Telecable, sino por Internet, tal y como aparece en su publicidad, la cual se contradice mucho con la realidad.
Alfredo Fernández Manzano (e-mail)

Publicamos tu mensaje porque otros tres lectores se han dirigido a nosotros para denunciar el mismo problema, de lo que deducimos que tienes razones objetivas para protestar. De todas formas, la compañía proveedora del servicio debe tener alguna manera de canalizar las quejas de sus usuarios, sobre todo si son recurrentes. Nosotros no podemos hacer más que prestarte un rinconcito en nuestra sección y desear que el problema se resuelva lo antes posible.

Guerras con parche



Os escribo para preguntaros si podéis decirme alguna página web donde pueda descargarme parches, escenarios y campañas para *Medieval Total War*. También quiero felicitaros por vuestra revista, que es estupenda.
Felipe Xie (Torremolinos, Málaga)

Prueba con la sección de descargas de la página oficial (http://www.totalwar.com/community/download.htm). Verás que está bastante bien surtida.



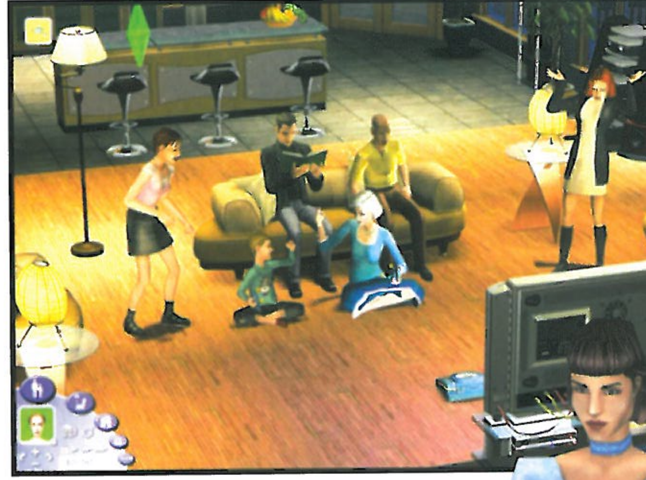


DE TAL PALO, TAL SIM

Maxis anuncia la secuela de Los Sims



24 millones de copias vendidas hasta el momento. Casi nada.



"Hijo mío, algún día todas estas 3D serán tuyas".

¿Quién dijo que el futuro es impredecible? Si algo se veía a venir más que una estampida en un lavabo era que *Los Sims* iba a tener su secuela. Ojo, secuela, que no enésima expansión. Y por de pronto, una secuela con todas las de la ley.

Los Sims 2 ampliará la vida de los monigotes virtuales hasta límites insospechados, ofreciendo la posibilidad de perpetuarte y crear una bella saga familiar. No es broma: en *Los Sims 2* cada personaje tendrá su propia carga genética. Ésta pasará de padres a hijos y no sólo influirá en su aspecto físico, sino que también se hará notar en los rasgos de la personalidad. Además, la evolución física de los personajes desde la cuna hasta el ataúd (porque, esta vez, la muerte espera al final del camino) será más realista que nunca. Y no sólo porque los sims vayan envejeciendo, sino porque su rutina diaria influirá en su aspecto. Por ejemplo, si estás criando a un holgazán que se pasa el día devorando pizzas tumbado en el sofá, lo más probable es que al cabo de un tiempo acumule una barriga considerable. Todo esto, gracias a un nuevo motor 3D que aupará gráficamente el juego y que también permitirá, por ejemplo, dotar a tus sims de rasgos faciales únicos que les separen de la muchedumbre.

Además, según prometen desde Maxis, los sims reaccionarán con mayor naturalidad ante las distintas situaciones y se comportarán de forma distinta en función de la relación que mantengan con los que les rodean, llegando a distinguir entre familiares, amigos o amores platónicos, por ejemplo. Asimismo, siguiendo con la vena conductista y las fatalidades del destino, desde Maxis recalcan que habrá una serie de momentos clave en la vida de cada individuo que podrán marcar su posterior evolución. ¿Habrás tomado la decisión adecuada ante esa propuesta de matrimonio? ¿Seguro que era conveniente acostarse con esa chica o ese chico? ¿Es mejor comprar un piano o un bidé? Todas estas decisiones, desde la infancia hasta la madurez, tendrán su efecto, y esto quedará reflejado en una nueva puntuación que mostrará lo "bien" o "mal" (si es que tales conceptos son aplicables) que tu conejillo de indias lo está haciendo en la vida.

En cuanto al apartado constructivo (otro de los grandes atractivos del juego), *Los Sims 2* también aportará novedades. Muebles y complementos aparte, ahora los hogares virtuales podrán superar la limitación de los dos pisos, con lo que es posible que los minirascacielos proliferen a velocidad de vértigo en los barrios más acomodados.

Lo mejor del caso es que tampoco falta tanto para poderle echar el guante a lo más esperado en simulación social: a principios de 2004 ya tendremos aquí a la nueva hornada de títeres virtuales.



anuncios breves



■ Para anunciarse en esta sección diríjase a su agencia habitual ■

Inmobiliaria

Ventas

Palacios



VERSALLES: Edificio representativo. Recién pasada ITE. Capacidad para más de 20.000 personas. Terraza con jardines.
Tfno. de información: 902 197 198



EL TAJ MAJAL: Construido en 1631. 4.000m^2. Necesita reformar. Ideal para residencia de verano. Muy luminoso.
Tfno. de información: 902 197 198



EL KREMLIN: Finca rehabilitada. Junto al metro de la Plaza Roja. Financiación a la medida. Magníficas vistas.
Tfno. de información: 902 197 198

Estatuas





EL COLOSO DE RODAS: 110 pies de altura. Primera línea de playa. Perfecto estado. Directamente de la propiedad.
Tfno. de información: 902 197 198



ESTATUA DE LA LIBERTAD: 80 metros. 1.130 metros de parcela. Piscina. Todo lujo de detalles. Vistas extraordinarias.
Tfno. de información: 902 197 198

Templos

DE TIKAL: Compuesto por más de 3.000 edificios adosados. 145 metros de altura. Calefacción central. Buena distribución.
Tfno. de información: 902 197 198

LA TORRE DE PORCELANA: Lujo. Amplio. 300 dormitorios. 80 cuartos de baño. Todo exterior. Ascensor. Trastero.
Tfno. de información: 902 197 198

ANGKOR WAT: Selvas de Camboya. Complejo masivo de templos. Suelos de tarima. Impecable. Mejor verlo.
Tfno. de información: 902 197 198

Varios



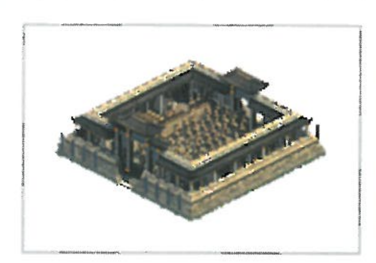
PROGRAMAS ESPACIALES: Apartamentos adosados en La Luna, Saturno, Plutón, Júpiter. Excelentes calidades. Baja comunidad.
Tfno. de información: 902 197 198



SUPER COLLIDER: Laboratorio abarcado por dos anillos de 54 km decircunferencia. Para entrar a vivir.
Tfno. de información: 902 197 198

Ventas

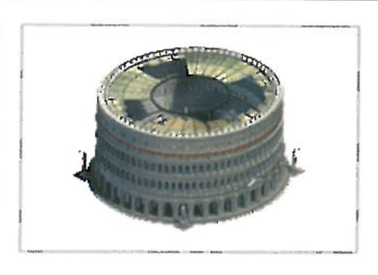
Monumentos



EL EJERCITO DE TERRACOTA: Urbanización para más de 7.000 personas. Zona deportiva y zona de servicio. Gran ocasión.
Tfno. de información: 902 197 198



LA TORRE EIFFEL: Renta antigua. Comunidad baja. Reformado. Impecable. Alta y señorial, Excelente distribución.
Tfno. de información: 902 197 198

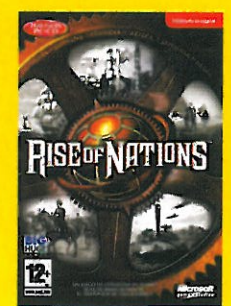


EL COLISEO ROMANO: 400 habitaciones. Diferentes ambientes. Garages dentro de la propiedad. Espectáculos semanales. Actualizar.
Tfno. de información: 902 197 198



PIRÁMIDES DE EGIPTO: Magestuosas. Gran ocasión. Todo exterior. Funeraria en el mismo edificio. Muy seguro.
Tfno. de información: 902 197 198

RISE OF NATIONS: • Comienza la campaña para dominar el mundo. 18 naciones. 200 unidades militares. 8 épocas distintas. Una campaña épica que podrás desarrollar en tiempo real. Técnicas de combate, estrategias políticas, artimañas económicas... tú decides cómo quieres conseguirlo.
Tfno. de información: 902 197 198











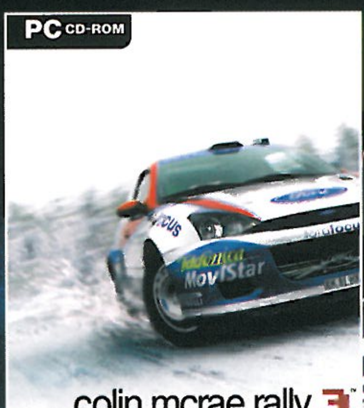






Colin McRae Rally 3

Ya está aquí. Tras devorar el último tramo a velocidades de vértigo, el rey de los juegos de rally ya ha cubierto la distancia que le separaba de tu PC. Ahora puedes intentar que te lo regalemos. En cuanto acabes de leer estas líneas, rellena el cupón de respuesta y date prisa en hacérnoslo llegar: hay 20 ejemplares del juego a sorteo y uno de ellos puede ser tuyo.



Codemasters GENIUS AT PLAY

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cómo se llama el copiloto de Colin McRae en el juego?

☐ Nicky Grist ☐ Luis Moya ☐ Fernando Alonso

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio e indicar "Concurso Colin McRae Rally 3" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de julio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de agosto de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

EL REGRESO DEL RETORNO

EA publicará The Return of the King para PC

A pesar de que las dos primeras partes de la trilogía Tolkien-Jackson no pasaron de las consolas de nueva generación, EA ha visto que rectificar es de sabios y va a editar la tercera entrega, *The Return of the King*, también en compatibles. Siguiendo los pasos de la película que deberá estrenarse en diciembre, *Lord of the Rings: The Return of the King* ofrecerá varias historias paralelas. Por un lado, Gandalf y Pipin se encaminan hacia las minas Tirith. Merry acompaña al rey Theoden de Rohan. Aragorn, Gimli y Legolas se disponen a cruzar el Sendero de los Muertos. Y Frodo, Sam y Golum siguen adentrándose en las entrañas de Mordor.

El juego te pondrá en la piel de Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas, Frodo y Sam. Sólo Merry y Pipin quedarán fuera de una jugabilidad que se centrará en los combates y los elementos de rol ligerito. Una de las novedades que aportará esta tercera entrega respecto a sus predecesoras es que va a incorporar un nuevo modo multijugador cooperativo que te permitirá formar tu propia Comunidad del Anillo antes de lanzarte a la aventura. Está previsto que el lanzamiento de *The Return of the King* coincida con el de la película.



"Y si me llevas, te daré una galletita...".

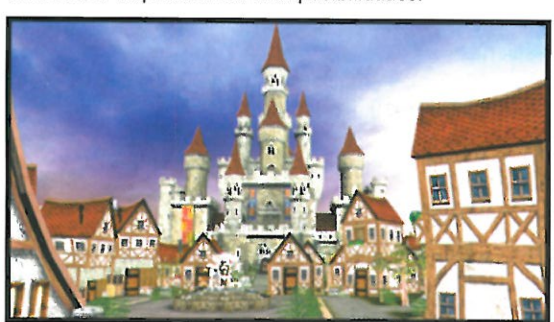


Aunque parezca mentira, el viejete también sabe defenderse en el cuerpo a cuerpo.

SUS DESEOS NO SON ÓRDENES

El libre albedrío de Majesty

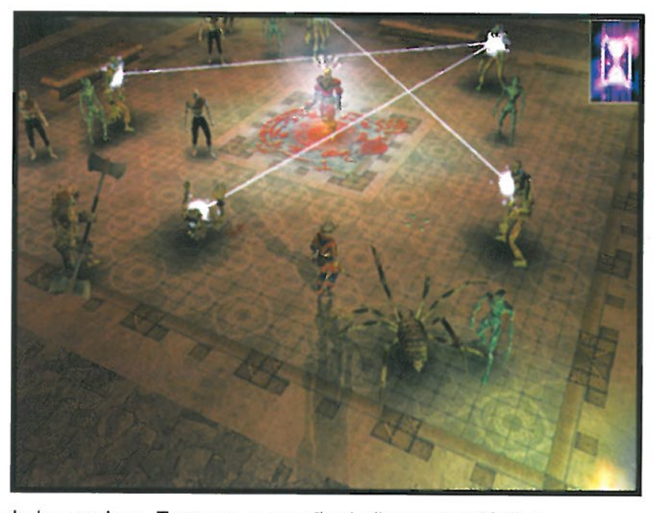
Aunque *Majesty* tal vez no cosechó en su momento el merecido éxito, Cyberlore ha decidido probar suerte una vez más. Recordemos la fórmula: *Majesty* te situaba al frente de un reino con todos sus monstruos, héroes y edificios varios. Lo original de la propuesta era que no tenías ningún control sobre los personajes; tu misión consistía en desarrollar la infraestructura y luego aportar incentivos con la esperanza de que los personajes llevaran a cabo las tareas. Su secuela, *Majesty Legends*, seguirá la misma fórmula pero con un remozado total, con un nuevo motor 3D que permitirá una experiencia más inmersiva. Además, tanto el sistema de incentivos como los héroes y monstruos dispondrán de más posibilidades.



ADIÓS INFOGRAMES...

...y bienvenida la nueva Atari

Se va el armadillo francés y entra el cohete americano. Infogrames ha decidido cambiar de nombre y a partir de ya pasa a llamarse Atari, el nombre de la conocida marca de videojuegos estadoundense que ha renacido de las cenizas. Tras una campaña de "recuperación" de la marca, en la que el logo Atari ha ido apareciendo en títulos tan emblemáticos como *Neverwinter Nights* o *Unreal Tournament 2003*, la compañía francesa presidida por Bruno Bonnell ha dado el salto definitivo con el cambio de nombre. En palabras del mismo Bonnell: "Atari es sinónimo de videojuegos en cualquier idioma, [...] y eligiendo a Atari como nuestra firma estamos demostrando nuestro compromiso con esta industria y en llevar el entretenimiento un paso más adelante". Pues que así sea.





UN LADRÓN CON CONCIENCIA

Nuevos detalles sobre la tercera entrega de Thief





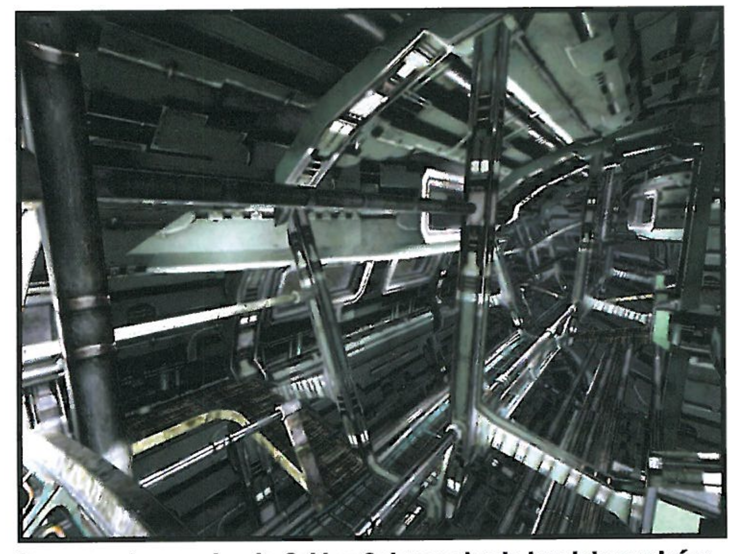


El sistema de iluminación del juego permitirá escenas tan *Psicosis* como ésta.

Los sigilosos pasos de Garret vuelven a oírse estos días. El ladrón más temido de la Edad Media y protagonista de la saga *Thief* vuelve a hacer acto de presencia con las primeras capturas y detalles de esta tercera entrega del latrocinio.
Encarnando de nuevo al maestro ladrón por excelencia, tocará valerse otra de vez de sombras y artimañas para infiltrarse en mansiones y castillos y hacer un arte de la sustracción de lo ajeno. Eso sí, para que no se diga que es un chico malo, resulta que todos los robos de Garret tienen como fin detener a una terrible oscuridad que anuncian las profecías. Lástima que en su intento haya despertado a un mal más antiguo que Matusalén y ahora el pobre se encuentre acosado por todas partes mientras prosigue su tarea salvadora.
Una de las novedades que incorporará *Thief III*, desarrollado por Ion Storm, es la "conciencia corporal", que no es otra cosa que poder ver las manos y pies del susodicho Garret cuando realiza ciertas acciones. Por suerte, este aspecto cobrará mayor importancia gracias a la interacción con luces y sombras que permite el motor del juego, una versión modificada del de *Unreal*.
Y si crees que con el sigilo y la ocultación no te bastan, tranquilo: tendrás a tu disposición un amplio surtido de herramientas de latrocinio, desde unos guantes para trepar hasta bombas cegadoras, pasando por las clásicas ganzúas.

EXPRIME TUS NEURONAS

Dos nuevos juegos para los amantes de los puzzles



Como ves, los parajes de *Schizm 2* siguen siendo igual de sombríos.

The Adventure Company sigue fiel a su nombre y anuncia un par de gratas sorpresas para los fans de las aventuras gráficas. La primera, una secuela de *Schizm: Mysterious Journey*, el efectivo (y efectista) título desarrollado por LK Avalon que narraba la historia de un grupo de humanos en el planeta Argilus, hogar de una desaparecida civilización alienígena. Ahora, *Schizm II: Chameleon* seguirá por los mismos derroteros del misterio y los puzzles de altura, aunque esta vez habrá más gente de por medio.
El objetivo será evitar la destrucción de una antigua colonia situada en un pequeño planeta. Pocos detalles más se saben de esta secuela que seguirá valiéndose de la perspectiva en primera persona y los enigmas para mentes despiertas.
Por otro lado, la compañía ha llegado a un acuerdo con Jane Jensen, la reputada creadora de la saga *Gabriel Knight*, para desarrollar un nuevo título. Al parecer, la historia incidirá en lo paranormal a través de una estudiante que, a raíz de unos experimentos, entrará en un mundo de telepatía y precogniciones. El juego, en tercera persona, mezclará algunos momentos arcade con puzzles de lo más sesudos, en los que incluso estarán presentes elementos de la neurobiología.

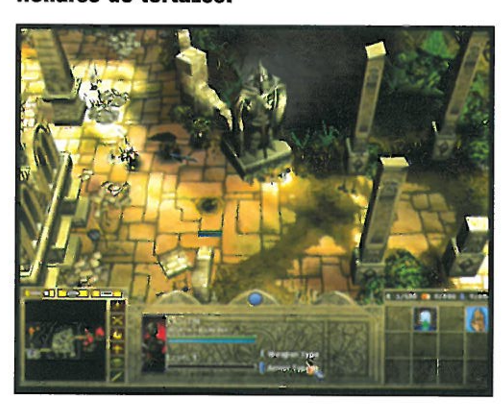
TENSANDO EL ARCO

Primeras imágenes de War of the Ring

El Señor de los Anillos y su prole seguirán arrasando en lo que queda de año. Tras el anuncio de *The Return of the King* para PC de EA, Vivendi ofrece ya las primeras capturas y detalles de *The Lord of the Rings: War of the Ring*, su apuesta en tiempo real para el mundo de Tolkien.
Los desarrolladores de Liquid Entertainment (creadores entre otros de *Battle Realms*) no quieren que el juego pierda su personalidad en un barullo de combates. Para ello, en *War of the Ring* aparecerán también varios de los héroes que coronan la aventura tolkiana, y cada uno con sus propias habilidades. Por ejemplo Légolas, con su arco, es capaz de realizar un disparo de largo alcance que desplaza al enemigo cuando lo alcanza.
Otro de los personajes insignes que harán acto de presencia será el balrog de Moria, la criatura de fuego que blandirá su látigo junto a las fuerzas del mal. En este sentido, *War of the Ring* ofrecerá dos campañas en las que podrás dirigir a uno u otro bando según tu estado anímico. Cada una contará con alrededor de 15 misiones con variados objetivos, desde el típico combate a muerte a rescates de compañeros en apuros o el control de ciertos puntos estratégicos. Si la cosa sigue a buen ritmo, orcos y elfos deberían estar pegándose a principios del año que viene.

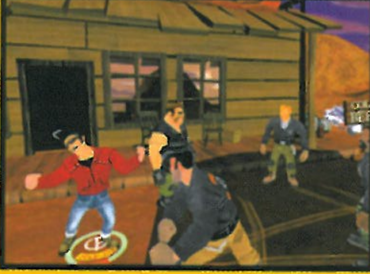


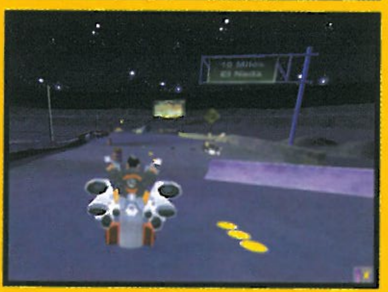
Muy pronto, la Tierra Media volverá a llenarse de tortazos.



EL MOTORISTA ARCADE

La secuela de Full Throttle se decanta por la acción





Como ya anticipamos, el regreso de Ben y su Corley va a tener un aire muy arcade. En un futuro surrealista donde impera "la ley de la carretera", *Full Throttle: Hell on Wheels* te pondrá en la piel de este líder motero en su intento por desvelar quién ha devastado toda la red viaria de la región. Para desentrañar el misterio, Ben se embarcará junto a su banda de moteros en una aventura que le llevará a repartir mamporrazos y botellazos tanto en el asfalto como en varios garitos de mala muerte.
Asimismo, el juego estará repleto de persecuciones y tortazos sobre dos ruedas, con enfrentamientos con bandas rivales y con el archivillano de turno. Algún que otro puzzle también prometen los creadores del invento, que mantendrán la estética de cómic del original y conservará el humor en todos sus diálogos.

YA SEMOS EUROPEOS

El sistema PEGI sustituye a la clasificación ADESE











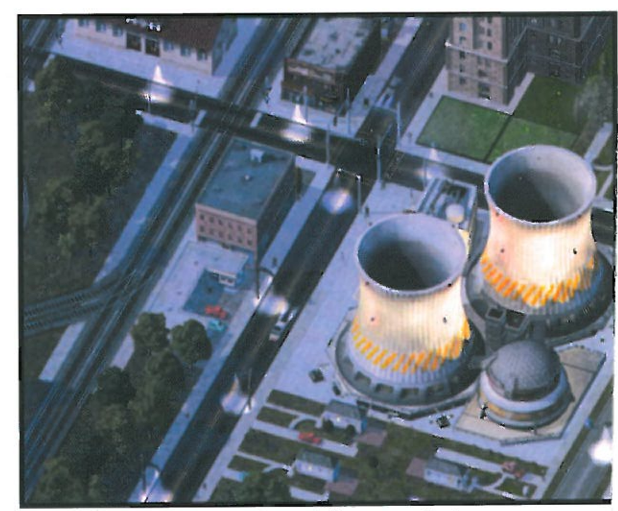


Es posible que este último mes hayas empezado a ver extrañas señales cuando entrabas en tu tienda de juegos habitual. Y lo más probable es que no se trate del efecto de una mala noche, sino de la nueva normativa de clasificación, llamada PEGI (Pan European Game Information) y que viene a sustituir a las conocidas etiquetas de ADESE.
La clasificación por edades tendrá en consideración cinco grupos: para mayores de 3 años, de 7, de 12, de 16 y de 18. Asimismo, se han incorporado seis símbolos más que ayudarán al comprador a determinar cuáles son los elementos más "conflictivos" de un juego. Habrá un símbolo para indicar discriminación, drogas, miedo, lenguaje malsonante, sexo y violencia. Te ponemos los simbolitos a continuación para que tú mismo adivines cuál corresponde a cada concepto.

SE ESPERAN RETENCIONES

El tráfico protagoniza la primera ampliación de SimCity 4

Este otoño las calles de las ciudades volverán a llenarse de humo y congestiones virtuales. Maxis acaba de anunciar que ya está en marcha la expansión *SimCity 4 Rush Hour*, que pondrá los medios de transporte en el centro de la acción. No sólo será cuestión de manejar el tráfico con mayor ahínco, sino que ahora dispondrás de múltiples opciones para gestionarlo: desde el uso de trenes elevados al aprovechamiento de grandes avenidas o callejuelas de un solo sentido. Además, el control de los vehículos que pululan por tu ciudad será casi total, hasta tal punto que habrá ciertas misiones en la que deberás ponerte al volante de un coche de bomberos para acudir a un edificio en llamas luchando con los atascos. U otras en las que deberás frustrar un atraco a un banco o atrapar a un ladrón de coches. Al completar estas misiones, aparte de seguir ganando puntos como alcalde, también desbloquearás nuevos vehículos y edificios.
Asimismo, la ampliación aportará nuevos puentes y un edificio de conjuntos basados en el urbanismo europeo contemporáneo. Pero destacarán sobre todo las nuevas catástrofes que podrán asolar tu urbe. Los accidentes de tráfico y los descarrilamientos de trenes estarán a la orden del día, e incluso podrás organizar una invasión alienígena y ponerte a los mandos de un platillo volante si lo deseas. Todo en aras de la diversión.



A este ritmo, muy pronto podrás presentarte a alcalde... en la realidad.

A TORTAS POR EL MEDIOEVO

Al asalto de la Edad Media con Lords of the Realm III

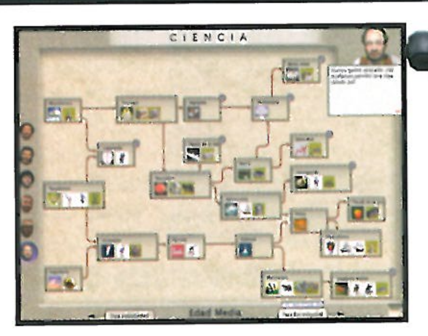
Si el tercero de la saga *Lords of the Realm* avanza a este ritmo, tal vez llegue a convertirse en serio competidor al podio de los mejores juegos de estrategia medieval, tal como afirmaron en su día desde Sierra Entertainment. El título intentará reproducir los aspectos más significativos de la Edad Media, haciendo hincapié (cómo no), en el apartado bélico. Por eso mismo, la construcción de castillos y su asalto y defensa será una de las partes fundamentales del juego.
Los desarrolladores, creadores también de la saga *Zeus* o *Faraón*, han empleado un eficaz motor 3D que permite batallas multitudinarias ante las murallas, con máquinas de asedio incluidas, y que también tiene presentes aspectos como la moral de las tropas. Además, el juego incluirá elementos de gestión más amplia, cercana a la saga *Civilization*: tendrás que administrar tus vasallos para manejar adecuadamente tus provincias.





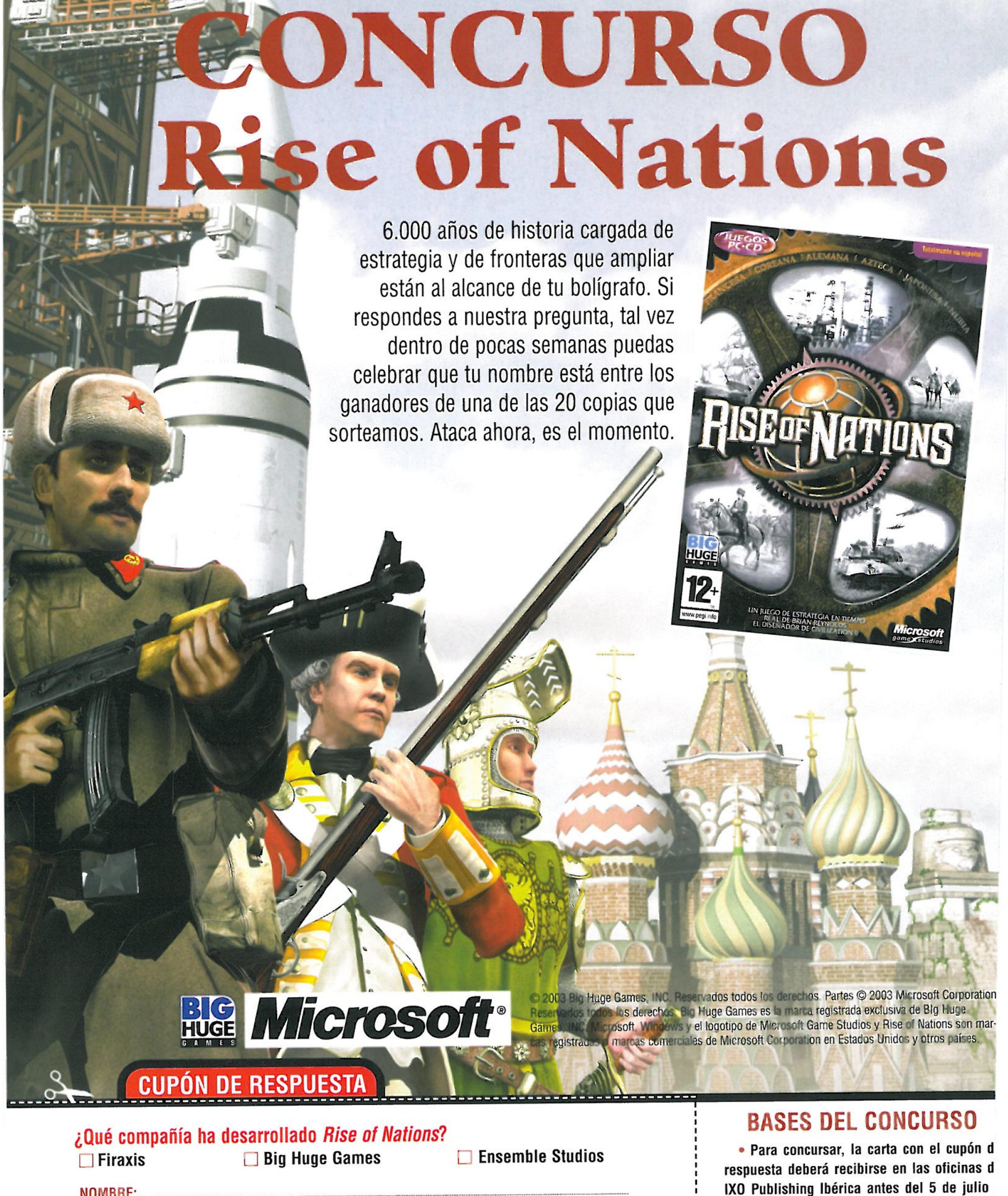
Y HABLANDO DE CIVILIZATION...

Firaxis prepara la segunda expansión de la saga



La expansión se llamará *Civilization III: Conquests* . Y como su nombre indica, girará alrededor de conquistas varias; desde las luchas por Mesopotamia en los albores de la civilización hasta la conquista de las Américas. Evidentemente, también vendrá con un amplio surtido de novedades: nuevas razas, nuevas unidades, nuevas maravillas, nuevos recursos, nuevos gobiernos... Es decir, todo nuevo para que todo siga igual.





¿Qué compañía ha desarrollado *Rise of Nations*?

☐ Firaxis ☐ Big Huge Games ☐ Ensemble Studios

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón d respuesta deberá recibirse en las oficinas d IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio indicar "Concurso Rise of Nations" en un esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de julio Puedes consultar los nombres de los ganad res en el número de agosto de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso impli la aceptación de todas sus bases.

AÑO NUEVO, TORNEO NUEVO

Atari ya prepara la siguiente edición de Unreal Tournament



Si crees que los bots de *UT2003* son duros, espera a ver la siguiente generación...



Atari quiere seguir apostando fuerte por la saga *Unreal Tournament*.

Siguiendo los pasos de *FIFAs*, *NBAs* y demás licenciados, *Unreal Tournament* se ha decidido a sumar añitos a la fórmula del tiroteo. Por suerte, *Unreal Tournament 2004* ofrecerá algunas importantes innovaciones en jugabilidad. En concreto, destaca que se podrán pilotar vehículos de tierra, mar y aire, con lo que el juego se moverá por un terreno completamente nuevo. Por esa razón, se han renovado las modalidades de juego. Por un lado, se recuperará el modo Asalto, que había desaparecido en la edición *2003*, incorporando seis mapas en los que los combates espaciales estarán a la orden del día. En uno de ellos, por ejemplo, tendrás ocasión de atacar o defender una nave nodriza skaarj, mientras que en otro librarás una batalla por el control de una fábrica de robots.

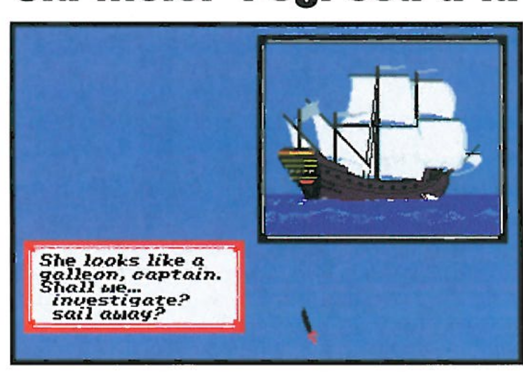
El modo Onslaught, a su vez, también aportará novedades, sobre todo armamentísticas. Aparte de los vehículos de tierra y aire, también dispondrás de minas-araña capaces de sembrar el caos entre los desprevenidos rivales. Este modo de juego, que incluirá nueve mapas distintos, está pensado para los combates por equipos, en los que cada facción deberá controlar unos puntos del mapa para hacerse con la victoria.

En total, *Unreal Tournament 2004* vendrá con más mapas bajo el brazo de los que trajo consigo la versión 2003. Además, algunos de estos mapas están siendo diseñados pensando en los fanáticos más fanáticos.

El resto del juego sufrirá modificaciones muy ligeritas: unos retoques gráficos aquí, unas optimizaciones allá, y poco más. Eso sí, desde Epic Games/Digital Extremes aseguran que este nuevo *Unreal* dará todavía más cancha a los creadores de mods, gracias al rediseño del sistema de interfaz de usuario. Y por si acaso, el juego (que debería estar listo antes de acabar el año) incluirá también *UT2003* y las ampliaciones gratuitas que se distribuyeron.

BUCANEROS DEL AYER

Sid Meier regresa a la piratería



Seguramente habrá algún estudio de mercado y todo eso, pero de momento a nosotros se nos escapa la razón a la cual se debe este resurgir de la piratería para compatibles. Después de *Tropico: La bahía de los piratas*, *Port Royale* y *Pirates of the Caribbean*, ahora es el ínclito Sid quien salta al abordaje con *Sid Meier's Pirates!* El juego, que estará completado a finales del año próximo, es en realidad una actualización-secuela del juego *Pirates!* que el propio Meier creó allá por el 87. Al igual que en el original, *Sid Meier's Pirates!* te pondrá en la piel de un pirata que irá labrando su futuro en una mezcla de acción, rol y estrategia. Todo ello al calor de las 3D, obviamente.

Evidentemente, ambas capturas son del título original.



SÉ LO QUE HARÁS EL AÑO QUE VIENE

EA Sports prosigue su línea de títulos deportivos

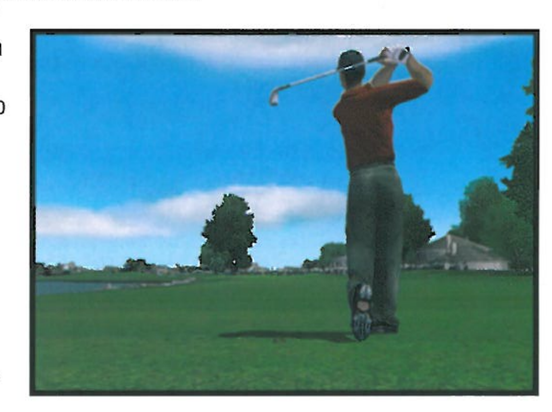


No serán los títulos más esperados ni los más revolucionarios, pero se agradece que EA Sports siga perseverando en su línea deportiva para alimentar a los hambrientos de competición. Aprovechando la reciente feria E3, la compañía norteamericana ha anunciado cuatro de los juegos más emblemáticos de su escuela de deportes: *FIFA 2004*, *NHL 2004*, *NBA Live 2004* y *Tiger Woods PGA Tour 2004*. Es decir, una apuesta total por el continuismo a partir de una sólida base.

El rey del balón 2004 vendrá con el típico ramillete de nombres y licencias FIFA que le han aupado tan arriba (16 ligas con más de 350 equipos y un total de 10.000 jugadores) y alguna que otra novedad. Esta vez se incluirá un modo Progresión que te permitirá asumir las riendas de un club modesto de una modesta división y llevarlo hasta lo más alto del escalafón futbolístico.

Por su parte, tanto *NHL 2004* como *NBA Live 2004* seguirán mejorando en lo posible el buen nombre de la saga aportando nuevas animaciones y unos comentarios mejorados. Sin embargo, lo más destacado de ambos será que dispondrán de un sistema llamado EA Sports Bio, que buscará otros juegos de la temporada 2004 de EA Sports en el disco duro y puede desbloquear determinadas opciones y secretillos.

Finalmente, el rey del golf vendrá con un nuevo modo Carrera más grande que nunca y con varios efectos gráficos nuevecitos que ayuden a dar todavía más realismo a todo ese verdor y hierba segada. En definitiva, mientras el mundo siga girando, no tenemos que preocuparnos de que EA Sports nos alimente.



EL MÁGICO MUNDO DE LA GUERRA

Magic: The Gathering se adentra en la ETR

Tras el éxito de *Magic: The Gathering Online*, los chicos de Wizards of the Coast han dado un paso más en la incansable explotación de su juego de cartas coleccionables. Esta vez, se han aliado con Atari (antes Infogrames), para empezar el desarrollo de un juego de estrategia en tiempo real que discurrirá por el universo fantástico de *Magic*. *Magic: The Gathering Battlegrounds* empleará un motor 3D para ofrecer hasta 15 misiones repartidas en una campaña de seis capítulos. Para seguir con la estructura del juego de cartas, al principio deberás elegir los colores en los que quieres basar tu estrategia de entre los cinco disponibles. Luego, a medida que vayas progresando, descubrirás nuevos hechizos y criaturas para alimentar tus ejércitos.



GANADORES DEL CONCURSO PRO RACE DRIVER

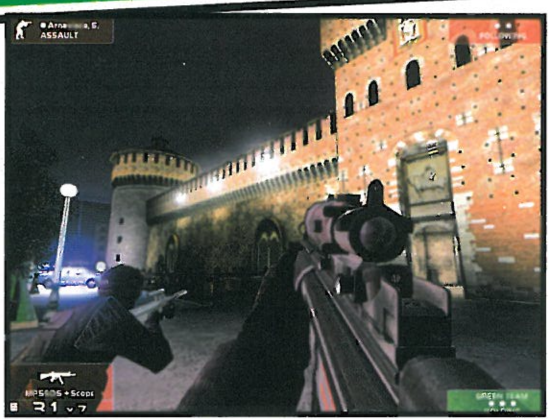
Minaia Llorca, Barcelona - Jesús María Baños, El Ejido (Almería) - Óscar Mulet, Marratxi (Baleares) - Fernando Ortiz, Vitoria (Álava) - David López, Lugo - José Fernández, Madrid - Santiago Tello, Oviedo (Asturias) - Ferran Teixidor, Fonteta (Girona) - Diego Tarrio, Valga (Pontevedra) - Gonzalo Bote, Solana de los Barros (Badajoz) - José Luis Cabezón, Madrid - Miguel Ángel Estarlich, Carlet (Valencia) - Fermín Béjar, Loja (Granada) - Daniel Ruiz, Villamol (León) - José Antonio Blaza, Villaverde del Río (Sevilla) - María José Javier Castelo, Alhaurín de la Torre (Málaga) - Miguel Viña, Lugo - Gemma Escribano, Palafrugell (Girona) - Ángel Fernández, Madrid - Josep Mª Matarredona, Barcelona

GANADORES DEL CONCURSO FREELANCER

Iñaki Areso, San Sebastián (Guipúzcoa) - Ana Belén Coín, Málaga - Daniel Estrela, Valencia - José Rionda, Oviedo (Asturias) - Juan Luis Maril, Ibiza (Baleares) - Alicia C. Villena, Tabernes Blanques (Valencia) - Sebastià Esquerrà, El Vendrell (Tarragona) - Xavier Tutusaus, L'Albi (Lleida) - Santiago Jiménez, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Pablo Castro, Palencia - Sherab Pereira, Barbastro (Huesca) - Iván Ortega, Algeciras (Cádiz) - Adrón Campos, La Victoria de Acentejo (Sta. Cruz de Tenerife) - Emilio Escribano, Huetor-Vega (Granada) - Toni López, Salt (Girona) - Germán de Vierna, Santander (Cantabria) - Mikel Iriarte, Pamplona (Navarra) - Luis Miguel Casero, Valladolid - Felipe Prieto, Candelario (Salamanca) - Ramon Planas, El Prat del Llobregat (Barcelona)

VUELVE EL SEXTETO DE LA MUERTE

Pack de misiones para Rainbow Six 3: Raven Shield



Si hay un castillo, esto tiene que ser Europa. Fijo.

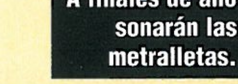
El equipo Rainbow vuelve este otoño con sus perdigonadas tácticas en un nuevo pack de misiones titulado *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword*. Siguiendo los pasos del original, el equipo Rainbow deberá lidiar en este caso con los restos de la organización que se encargaron de –casi– eliminar en *Raven Shield*. Esta vez, las incursiones antiterroristas les llevarán por varios países del Mediterráneo sin que la legalidad internacional o la soberanía nacional les importe un comino. Italia, Grecia y Croacia serán escenarios de las andanzas de esta unidad, que ahora incorporará además siete nuevas armas, con lo que el glorioso arsenal de los muchachos se eleva ya a 64 armas. Asimismo, *Athena Sword* añade cinco nuevas modalidades multijugador junto a varios mapas pensados también para el disfrute en red.
El juego está siendo diseñado por los estudios de Ubi Soft en Milán y, muy posiblemente, será sólo el primero de una serie de lotes que seguirán engordando este clásico de la acción táctica.

OTRO TRAGO DE ESTRATEGIA

La táctica isométrica se traslada al Chicago de la Prohibición

Primero forajidos del oeste, después forajidos del bosque, y ahora forajidos del asfalto. Spellbound repite la fórmula de *Desperados* y *Robin Hood* en *Chicago 1930*, tercera incursión en el mundo de los puzzles tácticos. En esta ocasión, la acción se traslada a los tiempos de la Ley Seca, que sirvió para hacer ricos a unos y alcohólicos a otros. En este ambiente de perdición tocará embarcarse en una cruzada contra el vicio o contra la policía, según prefieras. Y es que una de las novedades del juego es que permite realizar cada misión con uno u otro bando, y con objetivos –obviamente– distintos. Del mismo modo, si conduces a los mafiosos, tu preocupación por la seguridad ajena será más bien escasa, mientras que si te encargas de la pasma deberás atender escrupulosamente los preceptos de la ley antes de desenfundar el arsenal.





A finales de año sonarán las metralletas.

ENÉSIMA VICTORIA

Paradox sigue explotando su concepto estratégico



Como los mismos creadores admiten, *Victoria* será una mezcla de los conceptos de *Europa Universalis* y *Hearts of Iron*. Es decir, una intrincada mezcla que tendrá en cuenta tanto los aspectos bélicos como la diplomacia y las políticas colonialistas. En el juego, la acción se traslada al periodo entre 1835 y 1920, una época marcada por el declive de las monarquías absolutistas y la irrupción de la Revolución Industrial. Por ello mismo, uno de los grandes retos a los que te enfrentarás será conducir el proceso de democratización sin que tu nación entera se venga abajo. Con todo, desde Paradox aseguran que el sistema de juego de *Victoria*, aun siendo sumamente elaborado, también será muy asequible. Posiblemente, a finales de año podrás comprobar si esta afirmación es cierta.

VAMPIROS EN ACCIÓN

La secuela de Vampires utilizará el motor de Half-Life 2

Aunque parezca mentira, ya hay juegos que emplearán el motor de *Half-Life 2* a pesar de que este último apenas acaba de ser anunciado. La cosa resulta todavía más curiosa si tenemos en cuenta que *Half-Life 2* es cosa de Valve, mientras que *Vampire: Bloodlines* viene por parte rusa (de Troika, concretamente). Y más curiosa aún si tenemos en cuenta que el primero es un juego de acción en primera persona y el segundo un juego de rol procedente de los creadores de *Arcanum*, que también participaron en *Fallout*. Eso sí, la cosa deja de resultar curiosa si tenemos en cuenta (y van tres) que *Vampire: Bloodlines* incluirá no sólo elementos de rol sino también de acción en primera persona.



Inmerso en el universo de *Vampiro: La Mascarada*, encarnarás a un chupasangre perteneciente a uno de los siete clanes que avanzará en su lucha por el poder deambulando por los lugares y antros más oscuros de Los Ángeles. Fiel a su origen en el rol de lápiz y papel, tu personaje irá adquiriendo experiencia y podrá desarrollar nuevas habilidades (aquí llamadas disciplinas) como la invisibilidad o el control mental. Y ya puestos, aprovechando el motor Source de Valve, siempre podrás tirar de escopetas, metralletas y demás armas convencionales. Pero no te emociones: en Troika están tan dispuestos a mezclar rol y acción que incluso tu puntería dependerá de tu grado de pericia con las armas. El resultado del mejunje, el año que viene.

BLUDGERS, QUAFFLES Y SNITCHES

Galimatías potteriano con Quidditch World Cup



Previsible: el de las gafas es el bueno, el de la gomina es el malo.

Aprovechando el curioso ramalazo mágico que acompaña las Navidades, EA sacará a finales de año *Harry Potter: Quidditch World Cup*. La cuestión será, pues, montarse en una escoba y lanzarte con tu equipo a una competición tan alocada como compleja. Siete jugadores por banda, cuatro pelotas en juego y muchos nombres raros. Como jugador podrás controlar cualquiera de las posiciones, desde los perseguidores, que deben marcar con el quaffle, al buscador, cuyo cometido es capturar la snitch dorada que concluye el partido. Después de elegir a una de las casas de Hogwarts y completar los cinco retos iniciales, podrás participar en una liga de carácter internacional enfrentándote a equipos de todo el mundo, desde Bulgaria a Japón. Además, a medida que progreses, irás desbloqueando movimientos especiales, que te irán de perlas para conquistar el mayor trofeo de quidditch del mundo.

REGRESO A LA MAZMORRA

Chris Taylor vuelve con Dungeon Siege II



Otra de las previsibles previsibilidades de estos tiempos: *Dungeon Siege* tendrá su secuela. De momento, únicamente ha trascendido que el motor ha sufrido un remozado completo que potenciará enormemente la calidad gráfica de este juego en 3D. Evidentemente, el desarrollo del juego sigue en manos de Chris Taylor y su compañía, Gas Powered Games. Y una cosa más: no esperes *Dungeon Siege II* hasta bien entrado el año que viene.



FREAK POWER

LucasArts presenta Armed & Dangerous



A la rica explosión con *Armed & Dangerous*.

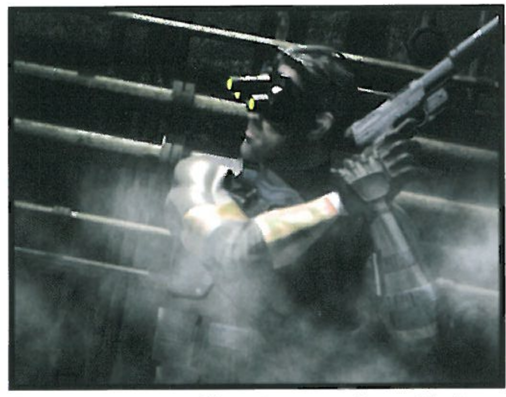


Protagoniza el juego una panda de *freaks*.

No hace falta ser muy sagaz para adivinar por dónde irán los tiros de *Armed & Dangerous*. Este título de LucasArts te situará al frente de un grupo de inclasificables que, sin comerlo ni beberlo, acaban liderando una revuelta contra un tirano monarca. Y cuando decimos "inclasificables" no es por casualidad: el grupo de los Lionhearts que protagoniza el juego está formado, entre otros, por un robot que cobró conciencia de sí mismo gracias a su adicción al té o por un vidente que perdió sus poderes a raíz de un golpe en la cabeza. A lo largo de 21 misiones deberás conducir a esta panda de improbables por numerosos parajes, abriéndote paso con muchos disparos y muchas explosiones. Con estos ingredientes, no es de extrañar que la jugabilidad consista en una sana dosis de acción en tercera persona con mucho efectismo y aún más humor. Y por suerte, los desarrolladores son nada más y nada menos que los chicos de Planet Moon, creadores del excelente *Giants: Citizen Kabuto*.

A LA SOMBRA DE PANDORA

La secuela de Splinter Cell cambia de nombre



De momento, confórmate con esto, soldado.

La anunciada secuela de *Splinter Cell*, conocida en un primer momento como *Shadow Strike*, sigue en marcha pero con cambio de nombre. Ahora, las nuevas andanzas del agente Fisher se conocerán como *Pandora Tomorrow*. Pocos detalles más se saben acerca de esta segunda entrega, aunque desde Ubi Soft aseguran que esta vez el juego contará con modo multijugador on line. Hasta entonces, confórmate con estas imágenes del juego, que no son capturas, sino ilustraciones.

A LA CARRERA

VILLANOS A MEDIDA



Batman: Rise of Sin Tzu será el título de las nuevas aventuras del Señor de la Noche. El tal Sin Tzu, es un villano diseñado ex profeso para la ocasión. El artista Jim Lee ha sido el creador del hombre, en un título donde aparecerán también secundarios de lujo, como el Espantapájaros, Robin o Batgirl.

VIEJOS ALIADOS



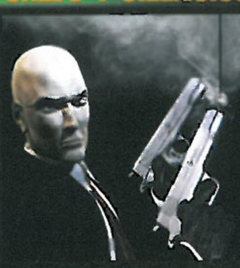
Atari quiere desempolvar el viejo juego de tablero *Axis & Allies* (una especie de *Risk* ambientado en la Segunda Guerra Mundial) y traspasarlo al mundo del tiempo real. Y para ello se han dirigido a TimeGate Studios, los responsables del excelente *Kohan*. En cuanto dispongamos de más detalles, serás el primero en saberlo.

A LO GRANDE



La gente de Sunflowers está muy contenta con su *Anno 1503*, y para celebrarlo han puesto un nuevo escenario gratuito que puedes descargarte desde la página web oficial (www.anno1503.com). En *Metropol* deberás gestionar una ciudad de nada menos que 100.000 habitantes y convertirla en ejemplo de prosperidad.

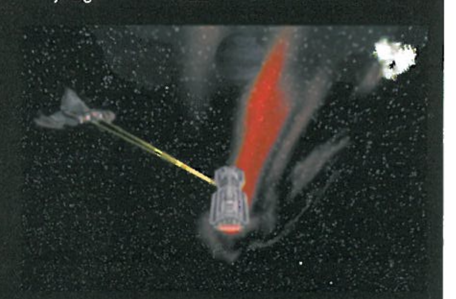
CALVO Y SILENCIOSO



No han dicho ni esta boca es mía, pero ya han soltado la liebre. La gente de Eidos mostró publicidad varia de un nuevo *Hitman*, el tercero de la serie, en el stand que tenía en la reciente feria de la E3. Únicamente constataban que aparecería en 2004.

TOMA EL TIMÓN

Shrapnel Games ultima un nuevo juego de estrategia espacial, titulado *Space Empires: Starfury*. Aunque la serie *Space Empires* ya lleva tiempo coleando, esta vez se han centrado en la estrategia a pie de cañón. A los mandos de una nave, afrontarás varias misiones con un sistema de juego en la línea del clásico *Elite*.



¡TÚ ERRES MUY MALO!



Evil Genius es el nuevo juego que está preparando Elixir Studios, la compañía de Demis Hassabis que acaba de completar el ambicioso *Republic: The Revolution*. En *Evil Genius* encarnarás a un villano de los de toda la vida, muy inspirado en los clásicos malos de las películas Bond.

BELICOSIDAD TRIBAL

Vivendi recupera la saga tribal con *Tribes: Vengeance*. Desarrollado por Irrational Games, creadores del aclamado *Freedom Force*, el juego se embarcará en la acción desmesurada con varias mejoras gráficas, a partir del motor de *Unreal*. Además, este nuevo *Tribes* incorporará una nueva campaña para un solo jugador.

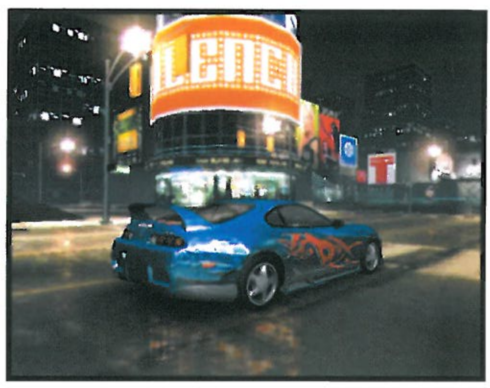
ESCUELA DE CALOR



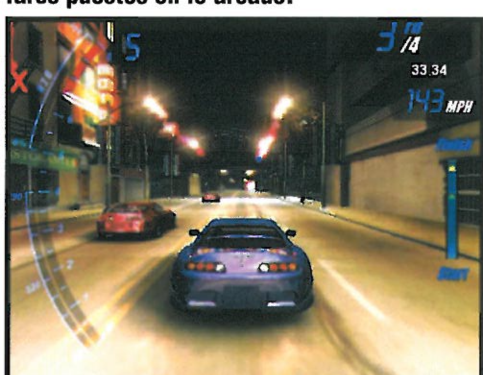
Dreamcatcher quiere aprovechar el calor veraniego sacando un juego de título e intenciones bastante explícitas. *X-treme Beach Soccer* se meterá en las playas de medio mundo, desde Río hasta Bangkok, y pondrá a un montón de futbolistas propinando espectaculares patadas a la arena y a un balón. El fútbol es así.

TURNO DE NOCHE

Carreras nocturnas en el nuevo Need for Speed



La saga *Need for Speed* sigue con los faros puestos en lo arcade.

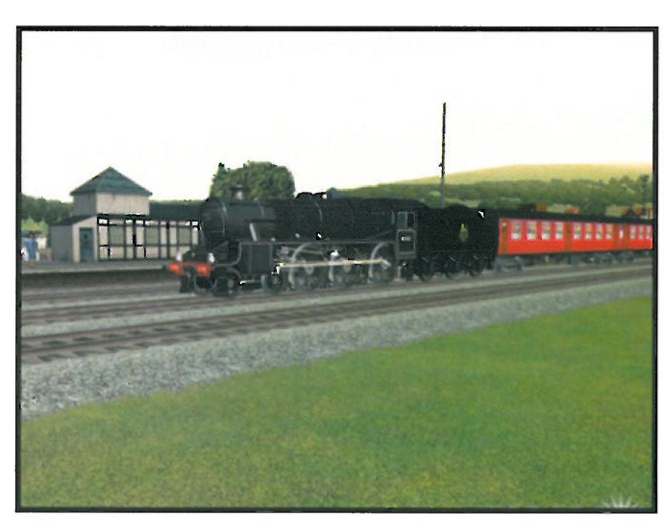


La saga *Need for Speed* vuelve con más ganas de velocidad y con los dos ojos puestos en la ilegalidad. *Need for Speed: Underground* se centrará, precisamente, en las carreras ilegales nocturnas que se celebran a menudo en algunas ciudades estadounidenses.
Como no podía ser de otro modo, esta entrega vendrá con su surtido de coches flamantes, una veintena en total, pertenecientes a marcas tan conocidas como Toyota, Subaru o Mistubishi. Sin embargo, *Underground* incorpora la novedad de poder personalizar los coches añadiendo o cambiando distintos componentes del vehículo.
El juego seguirá el esquema consolero de realizar varias misiones para ir desbloqueando nuevos coches y nuevos eventos. Una de las modalidades que se incorporará a la saga serán las carreras de *dragsters*, donde lo único que contará será tener el vehículo más potente para ganar en una carrera de velocidad en línea recta.

MÁS CABALLOS DE ACERO

Microsoft vuelve a calentar las calderas

Otra crónica de un juego anunciado era la segunda entrega del simulador de trenes de Microsoft. *Microsoft Train Simulator 2* seguirá discurriendo por sus convencionales raíles ofreciendo más toneladas de metal. Hasta 200, si te decides por una de las locomotoras diesel de gran potencia, o bien algo menos si optas por conducir un tren a vapor.
El juego contará con nuevos efectos climatológicos que pueden afectar gravemente a tu rutina de maquinista, así como cinco rutas nuevas para que te explayes a gusto. Eso sí, lo mejor de todo es que, dado que *Train Simulator 2* está desarrollado con una arquitectura abierta, podrás crear tus propias rutas ferroviarias.



Ahora, en el mundo de *Train Simulator* también cabrán las personas y los animales.



JOHN CARMACK

Cuestión de instinto

"Lo único que he hecho es acelerar un poco las cosas. Tarde o temprano, algún otro hubiese hecho lo mismo". ¿Humildad o arrogancia encubierta? Qué importa, el caso es que son palabras pronunciadas por un tipo que sí puede presumir de haberle abierto puertas al futuro.



John Carmack es un tipo tranquilo, que se piensa mucho todo lo que dice. Leyendo sus entrevistas, uno no tiene la sensación de que este hombre haya sido el responsable de sentar las bases de uno de los géneros que más pasiones y fanatismos despierta: la acción en primera persona.

Todo comienza a principios de la década de los 90, cuando John Carmack y su hermano Adrian fundan junto a Tom Hall una compañía que hoy es sinónimo de muchas cosas, pero sobre todo de éxito e innovación. Varios juegos en 2D y algún título en 3D menor son el prólogo para su primer gran éxito: *Wolfenstein 3D*. A partir de ahí, todo es Historia. Con mayúsculas.

La fecha, 1993. El juego, *Doom*. Cambia la acción, cambia el concepto de juego. El jugador se sienta ante el PC para disfrutar de un espectáculo directo en el que priman la violencia, las criaturas de pesadilla y la acción sin más freno que la tecla de ESCAPE.

Pero *Doom* no supone sólo el pistoletazo de salida para el renovado género de la acción. Abre también una nueva época, en la que las grandes compañías de videojuegos licencian sus motores para que sean otros los que pongan las luces sobre los cimientos de su escenario.

A *Doom* le sigue *Quake* y a *Quake* su secuela. Dicen del primero que es el mayor paso evolutivo en el uso de las tres dimensiones. Del segundo, que ha sido el primer éxito serio que lleva el videojuego solitario a las arenas del multijugador y cambia la IA del enemigo de postín por la neurona y el batirse el cobre con otros seres humanos. Carmack es el primero en sorprenderse de tal éxito. "Creo que el juego on line ha superado la más optimista de las opiniones" declara. "Pensaba en el multijugador desde *Doom*, pero realmente no creíamos en todo su potencial. Sólo poco después nos dimos cuenta de su poder".

Coleccionista de Ferraris y constructor compulsivo de cohetes espaciales en miniatura, Carmack recuerda su adolescencia como la de un joven arrogante, nervioso y rebelde que sólo quería una cosa: ser programador. "Tenía las ideas muy claras en ese sentido. Mis padres nunca me entendieron, de manera que nunca me compraban los ordenadores que realmente necesitaba. Luché con mi madre durante diez años, aunque ésas son cosas del pasado".

Ante la negativa de sus padres, que animaban al joven John a matricularse en la universidad para poder llegar a realizar sus sueños, Carmack abandona sus estudios y crea su propia compañía. El resto ya se sabe. "No hay nada como un par de Ferraris para echarles en cara a tus padres todos sus errores", bromea. "Ahora la relación con mi madre es perfecta. Ella mira atrás y reconoce que estaba equivocada".

Éxito, dinero, grandes proyectos. La carrera de Carmack es meteórica. *Quake 3* no hizo sino confirmar que id estaba llamada a la grandeza. Así pareció verlo la Academia de las Ciencias y Artes interactivas, que reconoció el trabajo de Carmack incluyéndolo en su famoso Hall of Fame. John comenta al respecto: "No me gustan las ceremonias. De hecho, me estuve pensando el asistir o no a la entrega del premio, pero me convencieron".

Queda Carmack para rato. De hecho, actualmente se encuentra trabajando en la tercera parte de *Doom*. Y eso que, como él mismo dice, "sé que tengo el dinero suficiente como para sentarme y no hacer absolutamente nada. Pero prefiero moverme".

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Hovertank, *Catacombs*, saga *Wolfenstein*, saga *Doom*, saga *Quake*.

¿Qué está haciendo?
Doom 3

¿Qué no haría nunca?
Un juego de gestión

NUEVO PRECIO - 17,95 EUROS







UN HOMBRE SIN NADA QUE PERDER EN LA FRÍA OSCURIDAD DE LA NOCHE...
MAX PAYNE ES UN POLICÍA SECRETO QUE SE HA DADO A LA FUGA TRAS HABER SIDO ACUSADO DEL ASESINATO DEL JEFE DEL CUERPO, POR LO QUE LA POLICÍA Y LA MAFIA HAN INICIADO SU PERSECUCIÓN. DEBERÁS MANTENER TODOS LOS SENTIDOS ALERTA EN UNA LUCHA EN LA QUE NO PUEDES ESPERAR A ALCANZAR LA VICTORIA ABSOLUTA.
PREPÁRATE PARA INTRODUCIRTE EN UN ABSORBENTE Y PROFUNDO JUEGO DE ACCIÓN, AMBIENTADO EN UNA TURBULENTA CIUDAD DE NUEVA YORK.

MAX PAYNE™











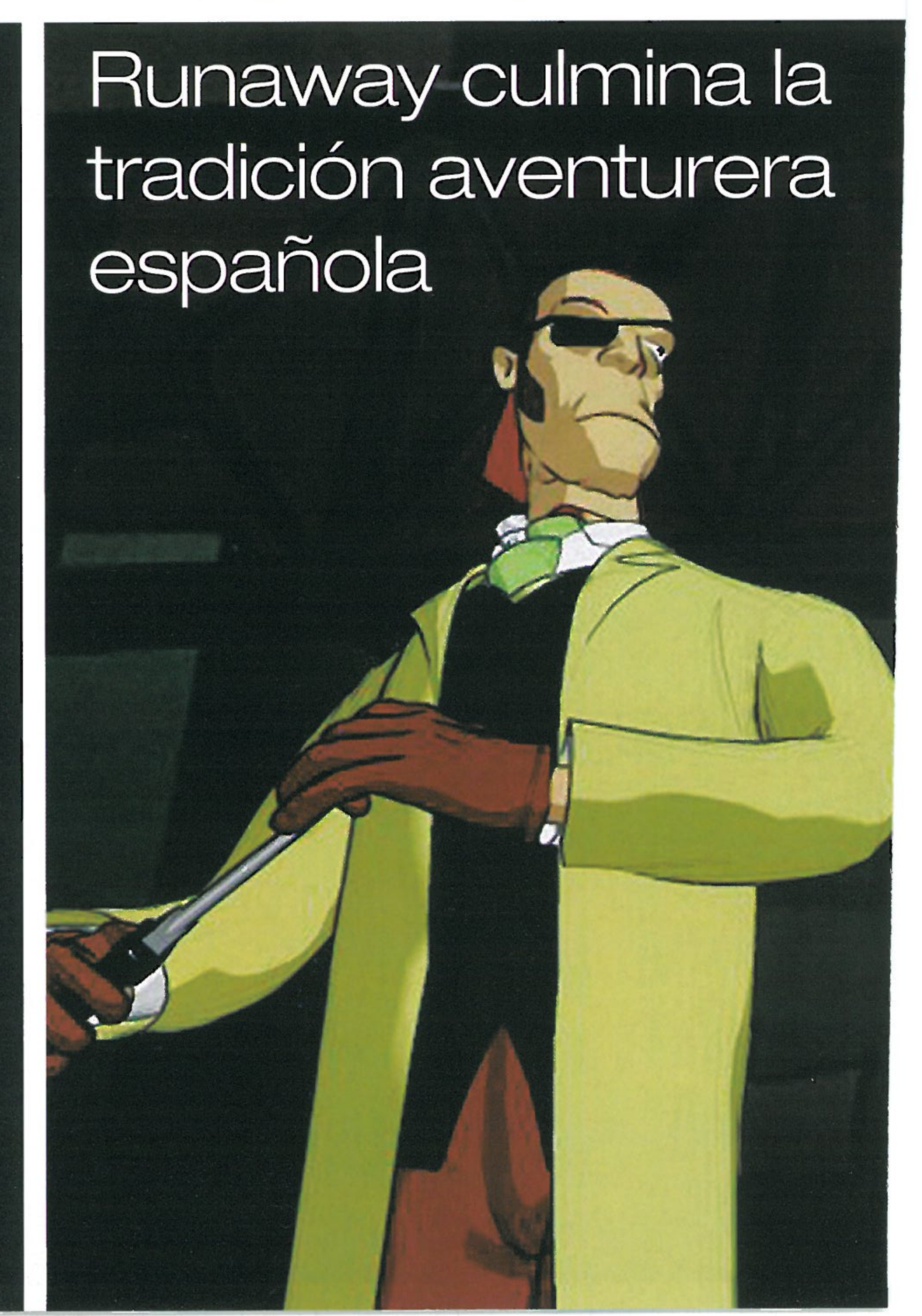


HISPANO AVENTURAS GRÁFICAS

Por G. Masnou

Hace **14 años**, la llama de **las aventuras gráficas** prendió con fuerza **en España** gracias a *La aventura original*. En este tiempo, **mucho ha evolucionado el género** hasta llegar a producir **una obra maestra** del calibre de *Runaway: A Road Adventure*, que está empezando a distribuirse a nivel internacional con gran éxito. Quedan atrás **decenas de títulos, clásicos ocultos** y alguna que otra **obra capital**.

Runaway culmina la tradición aventurera española



Una de las distribuidoras con que nos pusimos en contacto no quiso ni siquiera recibirnos. Nos dijeron que ellos no publicaban software nacional". Así de crudo. O al menos así lo recuerda Felipe Gómez Pinilla, de Péndulo Estudios, que se dejó los cuernos y puede que hasta el sueño en la búsqueda de un distribuidor para su primer juego, *Igor: Objetivo Uikokahonia*.

Pese a los años transcurridos, conseguir que sus juegos se distribuyan sigue siendo uno de los principales obstáculos con que tropiezan los estudios de desarrollo españoles, sobre todo si se dedican al más bien minoritario género de las aventuras gráficas. Pese a todo, siguen creándose aventuras gráficas para PC en nuestro país. Y algunas de ellas son excelentes.

Según Felipe Gómez, vale la pena apostar por este género, entre otras cosas porque "las aventuras tal vez no estén entre los

Hollywood Monsters sigue vendiendo bien seis años después de su lanzamiento.

productos capaces de convertirse en éxitos de venta inmediatos, pero suelen tener una vida comercial larga". Estamos hablando de juegos que no envejecen al ritmo frenético que suele dictar la tecnología punta. Los mejores siguen vendiéndose años después de su lanzamiento, algo que no puede decirse de casi ningún otro tipo de juego.

La tradición aventurera tiene en España raíces muy sólidas. De las aventuras conversacionales de Dinamic y AD a las de apuntar y hacer clic de Péndulo Studios o Revistronic va un auténtico reguero de software que incluye también productos de presupuesto medio (como las aventuras de Alcachofa Soft o Argos Labs) e incluso títulos amateur de sorprendente calidad.

REGRESO AL PASADO

El principio de esta historia tal vez haya que buscarlo en el más bien lejano 1988. Ese año, los ordenadores de 8 bits dan sus últimos coletazos antes de ser sustituidos por los PC. El punto y final a una forma de entender y jugar los videojuegos viene a cargo de *La*

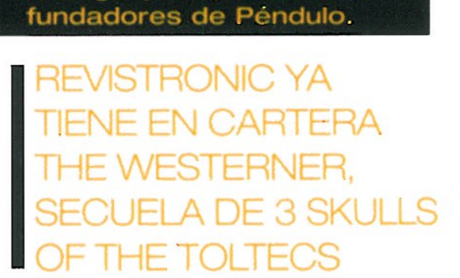




The Westerner va a incluir un entorno gráfico completamente 3D.

Igor: Objetivo Uikokahonia, la primera aventura gráfica comercial hecha en España.

El éxito internacional de 3 Skulls Of The Toltecs abrió muchas puertas.



Ramón Hernáez, Rafael Latiegui y Felipe Gómez, fundadores de Péndulo.

REVISTRONIC YA TIENE EN CARTERA THE WESTERNER, SECUELA DE 3 SKULLS OF THE TOLTECS

Abadía del Crimen, una videoaventura (así llamaban en los 80 a los juegos de aventuras) convertida en obra de culto gracias al buen hacer de los tres cerebros de Opera Soft: Paco Suárez, Antonio Morales y Paco Menéndez. Según este último, el secreto de su éxito residía "en un sistema gráfico 3D original y vistoso y en lo apasionante de una trama inspirada en la novela de Umberto Ecco *El Nombre de la Rosa*".

Un año después, la división de aventuras gráficas de Dinamic Multimedia, Aventuras Dinamic, se independiza y pasa a llamarse Aventuras AD. El primer producto editado por AD sería una versión en castellano de la legendaria *Adventure*, el título que sentó las bases del género de aventuras a mediados de los 70. Se tituló *La aventura original*, y con él entró en España una fórmula de éxito que ya había llegado a su cenit a nivel internacional: las aventuras conversacionales.

Visto desde una perspectiva actual, el juego puede parecer un tanto simple, sobre todo por sus poco perfilados personajes y sus por otro lado comprensibles fallos técnicos, pero también es cierto que conserva su magia pese al tiempo transcurrido y su anacrónico planteamiento.

Tras *La aventura original*, AD publica cinco nuevas aventuras entre 1989 y 1992: *El Jabato*, *La aventura espacial* y la trilogía formada por *La diosa de Cozumel, Los templos sagrados* y *Chichén Itzá.* Todas seguían las pautas del juego que inauguraba la línea. A pesar de sus sólidos argumentos y su imaginativo desarrollo, fueron perdiendo popularidad en cuanto una nueva fórmula patrocinada por Lucas Arts y Sierra, las aventuras gráficas, empezó a desplazar a las aventuras conversacionales.

SUMA Y SIGUE

La primera aventura de estas características íntegramente creada en España la firma Péndulo Studios y

Puedes ver la pareja de botas.

> coger botas
Has cogido la pareja de botas.

> examinar botas
Estas botas tienen un tacón muy alto, pero no son de tu número.

Tras la aparición de *La Aventura Original*, ya nada fue lo mismo.

MAR Turno: 0

Te encuentras a bordo de una barca entre la isla de Cozumel y las tierras del Yucatán. Hace un tiempo inestable y las aguas están algo picadas. Aquí están Cipactli y Kuill. También puedes ver una cuerda.

>

Los Templos Sagrados, una de las últimas creaciones de Aventuras AD.

se titula *Igor: Objetivo Uikokahonia*. El equipo responsable trabajó en condiciones que en otros países se calificarían de prácticamente amateurs. Contaban con un presupuesto de menos de 400.000 pesetas y un número de profesionales muy reducidos, casi un grupo de amigos, que pasaron meses encerrados en una nave industrial de Arganda del Rey, provincia de Madrid. El juego ve la luz en 1994. Aunque su nivel no era equiparable al de las mejores aventuras editadas internacionalmente por esas fechas, se trataba de un producto con notables virtudes y que, además, animó a otras compañías a dedicarse al diseño de aventuras.

Entre los estudios que saltaron al ruedo a mediados de los 90 destaca Revistronic. Su debut se produce en 1996 con *3 Skulls Of The Toltecs*, un ambicioso título distribuido en todo el mercado europeo y cuyo recuerdo aún sigue vivo en la mente de miles de jugadores. Se vende bien (200.000 copias en Europa y 25.000 en España) y recibe críticas aceptables, pero a duras penas puede competir con las tres aventuras más destacadas del 96: *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, *Broken Sword: La leyenda de los templarios* o *The Pandora Detective*. Según Hernán Castillo (director de desarrollo y programador de desarrollo de Revistronic), la prensa española no valoró el juego como merecía, ya que "no se resaltó un detalle que tenía muchísima importancia: era el primer juego español triple A, es decir, el primer producto de alto presupuesto y distribución internacional masiva que se desarrollaba en España".

El año que sigue, Péndulo Studios se apunta un éxito sin apenas precedentes con *Hollywood Monsters*, un paso adelante de envergadura con respecto a *Igor: Objetivo Uikokahonia*. Seis años después, el juego

PÓQUER DE ASES

Aunque hay alguna más, estas cuatro compañías pueden considerarse la punta de lanza del software aventurero que se hace en España.

AVENTURAS AD

Dirigida por Andrés Samudio, esta compañía afrontó en 1988 el reto de crear aventuras conversacionales en castellano con una calidad equivalente a la de las grandes compañías extranjeras. Desapareció en 1992.



PÉNDULO STUDIOS

En 1993, Rafael Latiegui, Ramón Hernáez y Felipe Gómez empezaron a trabajar en su primer juego. Una década más tarde, disfrutan del merecido éxito de *Runaway: A Road Adventure*.



REVISTRONIC

En 1995, Rodrigo y Hernán Castillo dejaron Dinamic para desarrollar con Erbe su ópera prima, *The 3 Skulls of Toltecs*. Meses después, Erbe se desentendió del proyecto y los Castillo crearon su propia compañía.



ALCACHOFA SOFT

Fundada en 1989, esta compañía empezó a profesionalizarse en 1994. Su único miembro permanente es Emilio de Paz, pero en alguno de sus proyectos ha llegado a contar con hasta 70 colaboradores.



La Aventura Espacial fue el eslabón entre la aventura conversacional y la gráfica.

sigue vendiéndose a pesar de que sus gráficos han quedado un tanto desfasados.

PRESENTE CONTINUO

El siguiente proyecto de Péndulo, *Runaway: A Road Adventure*, fue editado por Dinamic Multimedia en verano de 2001. Se trataba de la aventura gráfica más ambiciosa jamás desarrollada en España. Y el resultado final estaba a la altura de las ambiciones de sus creadores. Por desgracia, el juego no fue distribuido como merecía dados los problemas de liquidez que atravesaba en ese momento Dinamic Multimedia.

Según Felipe Gómez, "Dinamic forzó la salida al mercado del juego porque necesitaba dinero para mantenerse a flote, pero no aportó los fondos necesarios para que un número suficiente de personas trabajase en la recta final del proyecto". Para colmo de males, *Runaway* llevaba apenas dos meses en el mercado cuando, el 24 de septiembre de 2001, Dinamic anunciaba el cese de sus actividades debido a la crisis financiera que la había llevado a acumular una deuda de 1.800 millones de pesetas. Como consecuencia de ello, el juego de Péndulo se quedó muy lejos de los resultados que un proyecto de semejante calidad y envergadura sin duda merecía.

Un año después, sin embargo, se abrió la posibilidad de que *Runaway* fuese editado de nuevo. Al juego no le faltaban pretendientes, y ha acabado siendo distribuido con más que notable éxito en países como Alemania, Inglaterra, Estados Unidos, Canadá, Polonia, Hungría, Holanda, Bélgica, Suecia, Noruega, Dinamarca y especialmente Francia, país en que las aventuras gráficas son muy populares y en el que *Runaway* ha recibido excelentes críticas y ha llegado a alcanzar la tercera posición en la lista de juegos más vendidos.

Mientras, en nuestro país, FX Interactive ofrece una segunda oportunidad a aquellos que meses atrás no pudieron hacerse con una de las copias puestas en circulación por Dinamic publicando una versión mejorada. Entre los cambios introducidos destaca un nuevo doblaje, que ha tenido en cuenta la sincronización labial e incluido nuevas frases para Brian y otra voz para Gina. Además, el juego es ahora mucho más estable con Windows 98, Me y XP, ha mejorado la calidad de los vídeos gracias al uso de una profundidad de color de 32 bits y la nueva caja incluye portada y póster del artista gráfico Luis Royo.

UNA PUERTA AL FUTURO

Y no todo acaba con *Runaway*. Revistronic ya tiene en cartera *Fenimore Fillmore:*

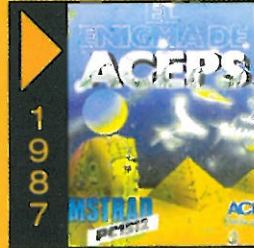
TÍTULOS en la sombra

Ninguna de estas diez aventuras españolas para PC estuvo entre los juegos más recordados del año. Más bien fueron maltratadas o pasaron inadvertidas. Por eso, creemos que vale la pena rescatarlas del pozo de la memoria y que cada uno saque sus propias conclusiones.



1987

DON QUIJOTE (DINAMIC)
Una aventura de dificultad excesiva, pero que al menos puede presumir de un original planteamiento. En el papel del famoso personaje de Cervantes, debes conseguir que te armen caballero para rescatar a continuación a la doncella Dulcinea.



1987

EL ENIGMA DE ACEPS (ACE SOFTWARE)
Un viaje por el interior de las pirámides de Cafax y Aceps para descifrar un enigma de 4.500 años de antigüedad. Tuvo poco éxito, pero cuenta con muy sólidas virtudes: buen guión, puzzles inteligentes y un entorno de juego inigualable.



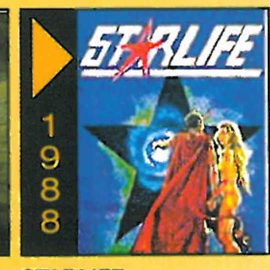
1987

MEGACORP (DINAMIC/AD)
Una aventura conversacional de ambiente ciberpunk cuya acción transcurre en el planeta GEA-3. En el papel de un agente de una gran corporación y ayudado por un grupo de rebeldes, debes derribar un gobierno. Inusual y muy divertida.



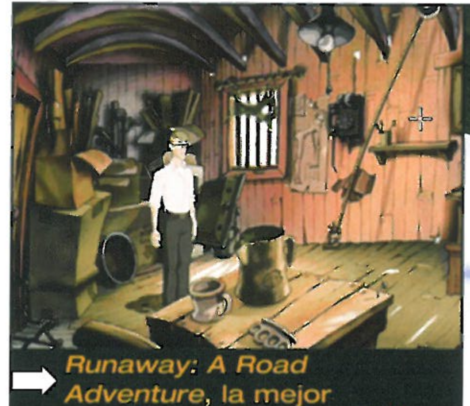
1988

LA ABADÍA DEL CRIMEN (OPERA SOFT)
El título más popular del lote. Para algunos, una obra maestra. Para otros, un calco de *The Great Escape*, sólo que ambientado en una abadía de monjes de clausura en vez de un campo de concentración. Buenos gráficos, mucha profundidad.



1988

STARLIFE (ZAFIRO SOFTWARE)
Según la carátula, una "aventura gráfico-conversacional dotada de gobierno por iconos". Los iconos son diez, y hacen mucho más fácil la tarea de enfrentarse a los alienígenas que saquean las fuentes de energía del planeta Tierra.



Runaway: A Road Adventure, la mejor aventura gráfica española jamás creada.



Sí, Fenimore Fillmore es un nombre horrible para un vaquero que se precie.

The Westerner, una secuela de *3 Skulls Of The Toltecs* que se basa en algunas de las ideas que van a explotar también juegos en desarrollo como *Broken Sword 3* o *Full Throttle 2*. El juego apostará por diálogos divertidos y concisos para que el jugador reciba toda la información necesaria de la manera más amena y rápida posible. Además, va a incluir una cámara móvil que seguirá al personaje adoptando ángulos cinematográficos, con travellings y panorámicas incluidos. La interfaz será muy sencilla y permanecerá oculta durante casi todo el juego; bastará con que el jugador pase el puntero del ratón por la pantalla y haga clic cuando encuentre algo interesante.

Hernán Castillo, máximo responsable de *The Westener*, añade que el juego incluirá alguna discreta dosis de acción. "Pero el hecho de que manejes un arma", matiza, "no implica que puedas utilizarla para resolver todo tipo de situaciones. Cada momento del juego se resuelve de una manera determinada, así que de muy poco servirá matar o intentar matar a todo el mundo que veas". Para que luego digan que los videojuegos incitan a la violencia.

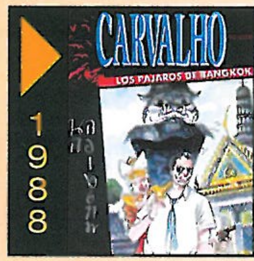
RUNAWAY HA SIDO DISTRIBUIDO CON MUCHO ÉXITO EN GRAN NÚMERO DE PAÍSES

Tampoco conviene perder de vista *Merlín: El camino del druida*, una aventura gráfica en primer persona recién salida del horno que firma Barcelona Multimedia, editora otrora abanderada en la creación de juegos infantiles que ha decidido lanzarse de cabeza a la producción de aventuras graficas para adultos. En el papel de un joven mago Merlín, el jugador iniciará un viaje en el que la poesía, la adivinación y la magia son los principales protagonistas. Todo ello apoyado por un espectacular motor 3D y sin la ayuda de ningún tipo de sustancia prohibida.

Dado lo limitado de la actual oferta, estos dos títulos se han convertido en la gran esperanza blanca del software aventurero español. Aun así, es de esperar que la notable carrera comercial de *Runaway* fuera de nuestras fronteras sea el preludio de un futuro espléndido, tanto para Péndulo como para el resto de compañías nacionales dedicadas a esa fina labor artesanal que es el desarrollo de aventuras gráficas.



LA GUERRA DE LAS VAJILLAS (DINAMIC/AD)
¿Recuerdas esa parodia galáctica titulada *Spaceballs*? Pues este juego es más o menos lo mismo, sólo que más cañí, con peor aspecto y con el mismo sentido del humor. La última aventura de Aventuras Dinamic antes de independizarse.



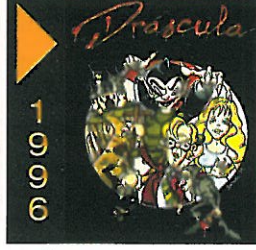
LOS PÁJAROS DE BANGKOK (DINAMIC/AD)
El famoso detective Pepe Carvalho, creación de Manuel Vázquez Montalbán, se apunta al guateque de las aventuras con desigual acierto. Si bien el guión es sólido como una roca, el juego en sí aporta pocas novedades reseñables.



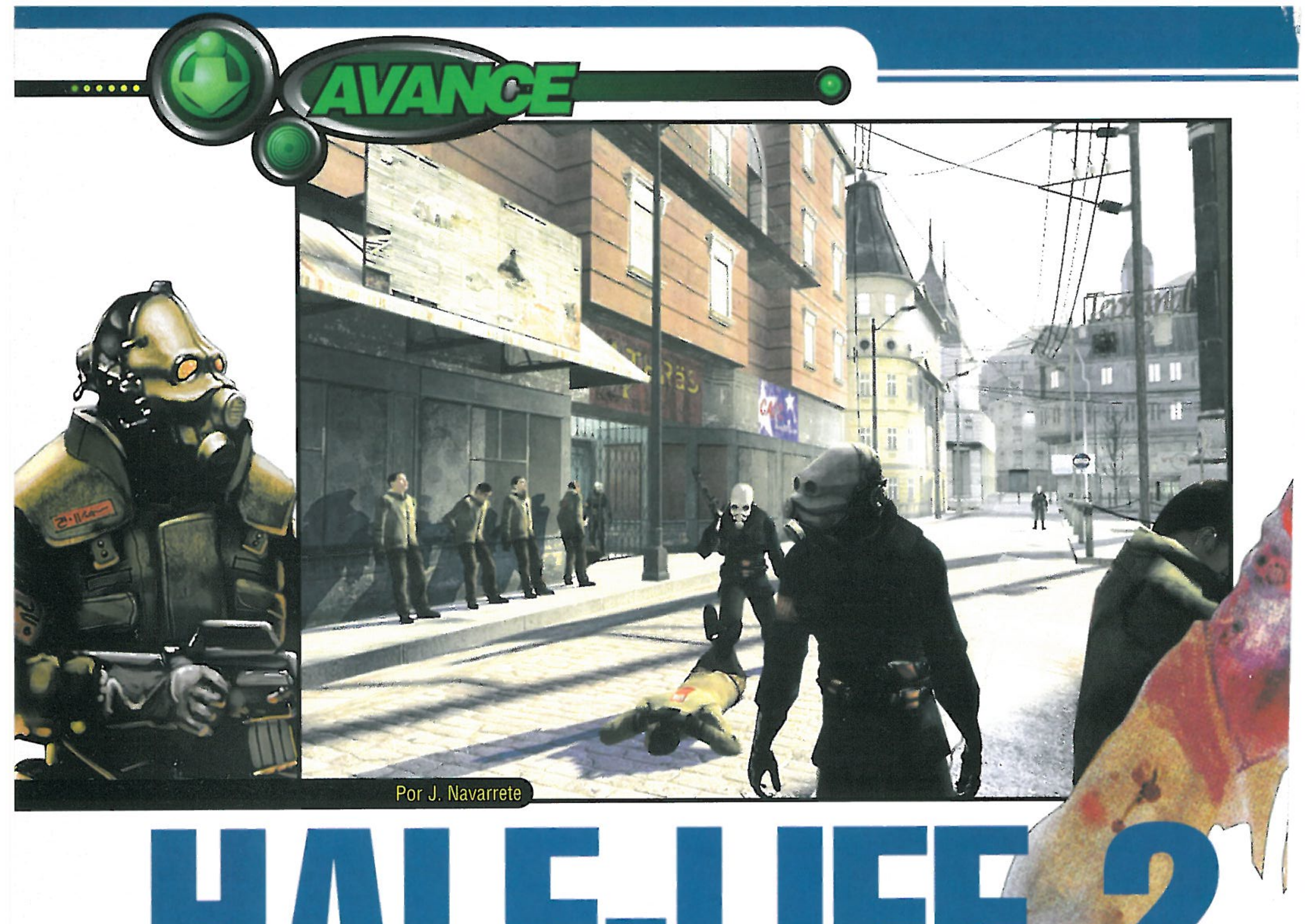
KE RULEN LOS PETAS (IBER SOFT)
La reina de las aventuras conversacionales políticamente incorrectas. Los dos protagonistas de esta historia (ambientada en una Bangkok futurista arrasada por una guerra nuclear) no saben leer ni escribir, son adictos a las drogas y, encima, camellos.



TRICK OR TREAT (ACA SOFT)
Aunque no es exactamente el tipo de juego que podrías esperar de una compañía española (la acción se desarrolla en plena fiesta de Halloween), *Trick or Treat* resulta una aventura gráfica intrigante, atmosférica y compleja.



DRÁSCULA (ALCACHOFA SOFT)
La primera aventura gráfica comercial creada por Alcachofa Soft es también su gran obra oculta. Una pésima distribución por parte de DMM ha evitado que muchos jugadores puedan disfrutar de este pequeño clásico de culto, de manejo sencillo y humor desternillante.



Por J. Navarrete

HALF-LIFE 2

Un **acabado gráfico** impresionante, una **inteligencia artificial** que parece humana, amplísimas posibilidades de **interacción con el entorno**, una **física** extremadamente realista, la inclusión de **vehículos y** un **kit de desarrollo** aún más completo que el del original... Todos los detalles que conocemos de *Half-Life 2* **hacen pensar en un juego mayúsculo**. **Aunque quedan muchas incógnitas** por desvelar.

Pese a que va camino de cumplir cinco años, *Half-Life* sigue siendo en muchos aspectos un referente de los videojuegos actuales. Tras un largo silencio, Valve Software ha sorprendido a propios y extraños anunciando que la secuela no sólo está en desarrollo, sino que muy pronto estará en condiciones de ser editada. Conocemos unos cuantos de los ingredientes que deberían convertir *Half-Life 2* en el nuevo referente de los juegos de acción, aunque desconocemos la forma en que han sido combinados y cocinados en las oficinas de Valve, ya que esta compañía todavía no ha dejado que nadie eche un tiento al juego.

Todo lo que ha podido verse hasta ahora de tan esperada secuela es un vídeo que muestra unas cuantas fases y permite descubrir detalles técnicos de indudable interés. Tecnológicamente, el juego parece un fuera de serie, aunque aún es pronto para valorar aspectos cruciales como la jugabilidad.

Poco ha trascendido sobre el argumento, pero sí está confirmado que Gordon Freeman volverá a ser el protagonista. Parece que el científico aceptó la oferta de trabajo que le hizo un representante del gobierno al final del primer *Half-Life* y deberá lidiar con una nueva invasión alienígena. Aunque sus creadores no lo han concretado, todo apunta a que el juego se desarrollará en el futuro próximo, unos años después de lo sucedido en el original. El modo para un jugador incluirá unos 12 capítulos y durará entre 30 y 40 horas.

Como en el original, la trama avanzará gracias a escenas no interactivas creadas con el motor del juego, aunque los desarrolladores anuncian que los límites entre escenas interactivas y no interactivas no serán tan claros como en el original.

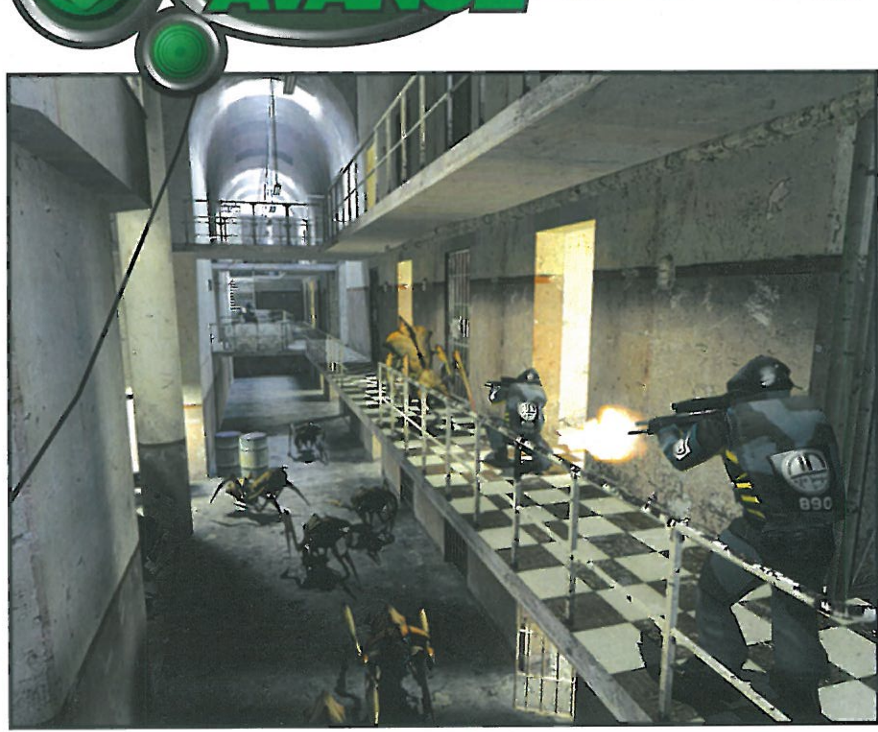
Esplendor gráfico

Obviamente, el aspecto en el que esta secuela puede superar ampliamente al original es en el visual. El acabado gráfico general roza la excelencia, pero algunos detalles nos llamaron especialmente la atención. Por ejemplo, Gabe Newell, cofundador de Valve, mostró el rostro que en esta segunda parte tendrá el representante del gobierno que aparecía al final del primer *Half-Life* y la forma en que cambiará su cara para mostrar diferentes estados de ánimo. Según Newell, cuenta con "40 músculos faciales", lo que permitirá un gran realismo en las diferentes expresiones.

De hecho, el equipo de desarrollo ha contado con la colaboración de un psicólogo para hacer que los movimientos faciales de los personajes sean lo más realistas



Este bicho producirá una onda de energía de efectos devastadores.



No te equivoques: aquí los malos son los soldados.

posibles. El detalle gráfico de los personajes queda garantizado por los aproximadamente 5.000 polígonos que incluirá cada uno.

También pudimos ver algunos efectos de transparencias, la imagen de un espejo que cambiaba en tiempo real en función de la perspectiva o el creíble movimiento del agua, detalles que dejan clara la potencia del motor gráfico.

La combinación de este motor gráfico, llamado Source, y de una versión modificada del motor físico Havok promete un alto grado de realismo e interacción con el entorno, lo que debería asegurar una inmersión plena en el entorno del juego. Por ejemplo, pudimos ver cómo los disparos de una nave contra el suelo levantaban el polvo o cómo la madera se hacía astillas a causa de los impactos de bala mientras que los efectos eran muy diferentes en el metal y cada impacto producía un sonido realista en cada material concreto. Según Newell, "cada objeto tendrá su propio comportamiento en función del material del que esté hecho".

Conocidos y por conocer

Aunque Gordon Freeman será el único personaje que dirigirás, no van a faltarte compañeros de fatigas. Alyx Vance, la hija de uno de los científicos de Black Mesa, tendrá un papel destacado. Asimismo, reaparecerá Barney, el soldado que ayudó a Freeman en el original. Pero también colaborarán contigo personajes anónimos preparados para resistir a la horda alienígena. En una de las escenas que pudimos ver, estos personajes avanzaban de manera coordinada, por lo que suponemos

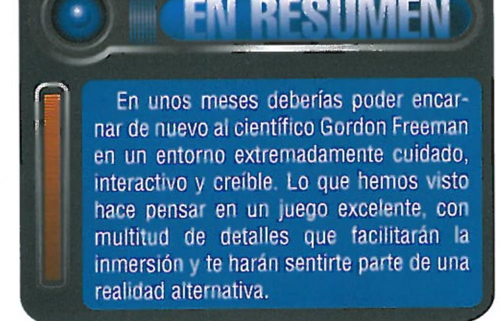
LOS PADRES DE LA CRIATURA

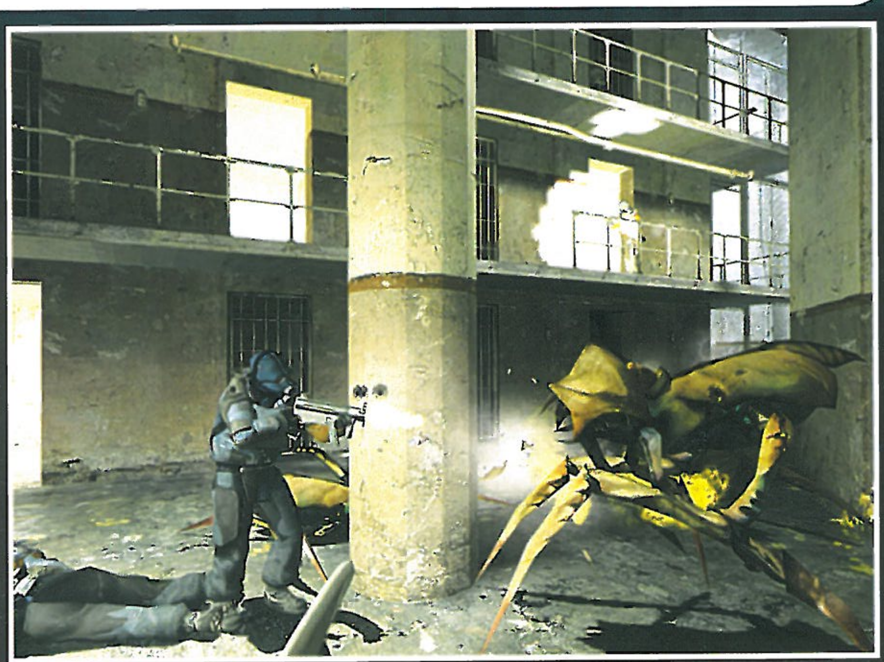


Gabe Newell y Mike Harrington, fundadores de Valve, se conocieron cuando ambos trabajaban en Microsoft, compañía en la que prestaron sus servicios durante casi una década. Los jóvenes programadores vendieron sus *stock options* en 1996 y eso les permitió embarcarse en el proyecto que realmente les motivaba: la creación de un videojuego. Para entonces, Gabe y Mike tenían una excelente relación con id Software. De hecho, el motor de *Half-Life* es en realidad una conversión total del de *Quake*.
La E3 de 1997 fue el escenario en que se presentó *Half-Life* por primera vez. Aunque sólo pudo verse un vídeo, el juego generó una expectación enorme y no dejó de acumular premios hasta su lanzamiento, en noviembre de 1998.
A día de hoy, *Half-Life* sigue siendo uno de los juegos de mayor prestigio y mejor valorados por los jugadores. Alrededor de este título han florecido una próspera comunidad de jugadores y una serie de mods, con *Counter Strike* a la cabeza. Valve ha supervisado muchas de estas modificaciones y expansiones, como *Opposing Force* o *Blue Shift*.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Valve Software
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Octubre




En alguna fase, podrás utilizar a las criaturas alienígenas para facilitar tu avance.



Alyx Vance sera tu compañera de fatigas. ¿Surgirá el amor?



Hazte una idea de lo mucho que ha mejorado el aspecto de los personajes.

HERRAMIENTAS DE CIENTÍFICO

Ya podemos confirmar algunas de las armas que formarán parte del arsenal de Freeman en su excursión por City 17. Hay que tener en cuenta que la historia se desarrolla en un momento determinado de un futuro imaginario, con lo que no debe extrañarnos la inclusión de armas ficticias.



PALANCA



PISTOLA



ESCOPETA



SUBFUSIL



M-29



MANIPULADOR

que se ha realizado un buen trabajo en el terreno de la inteligencia artificial.

Algunos aliens te secundarán, aunque no está muy claro si lo harán simplemente por un extraño poder que te permite utilizarlos en alguna fase concreta o porque habrá tensiones y divisiones entre ellos.

También pudimos comprobar en dos escenas que la IA de los enemigos se las va a traer. Van a ir a por ti por mucho que intentes que te olviden, como vimos hacer a un soldado del que Freeman pretendía escapar escondiéndose en una habitación y bloqueando la puerta con una mesa. El soldado disparaba a través de la ventana después de comprobar que la puerta estaba cerrada. Como nuestro protagonista se protegía tras una mesa, siguió intentando forzar la puerta hasta abrirla. En otra escena, uno de los nuevos monstruos de unos diez metros intentaba destruir un paso elevado que cruzaba la calle y que le impedía avanzar hacia ti. Tras fracasar, se agachaba y conseguía franquearlo por debajo.

El juego promete un alto grado de realismo e interacción con el entorno

Según Gabe Newell, "la mayor parte del juego se desarrollará en City 17", una ciudad ficticia situada en Europa. Allí se desarrollarán buena parte de los combates en medio de los escombros causados por la mala leche de los aliens. La representación de espectaculares espacios abiertos, algo de lo que carecía el original, es una de las virtudes del nuevo motor gráfico.

Otra de las novedades respecto al primer *Half-Life* es que podrás pilotar vehículos terrestres. Pudimos ver cómo el protagonista conducía un buggy, con el que trataba de huir de una nave alienígena y arrollaba a los soldados enemigos que salían a su paso.

Entre las armas, llama mucho la atención el manipulador, un artefacto que permite mover elementos del escenario y lanzarlos. Pudimos verlo en diversas escenas; la más representativa del poder de este artilugio era una en la que Freeman arrancaba un radiador de la pared con los rayos del manipulador y lo lanzaba contra un enemigo para deshacerse de él. Tal vez para que nos quedara aún más clara la interacción con los elementos del escenario se vio cómo, al impactar el radiador contra una máquina de bebidas, ésta se abría y caían las latas.

Al alcance de cualquiera

Una de los grandes inconvenientes de los juegos que ofrecen gráficos ultrarrealistas son sus requisitos mínimos. Pues no es el caso en éste, ya que los creadores de *Half-Life 2* se han esforzado en que el juego sea escalable y aseguran que podrá funcionar también en ordenadores de gama media. De todas formas, aquellos que dispongan de un equipo a la última podrán disfrutar de los avances que conllevan las últimas tarjetas gráficas y DirectX 9.

Aunque se desconocen las características del modo multijugador, sí se sabe ya que el juego vendrá acompañado de un kit de desarrollo aún mejor que el del original, así que no deberían tardar en aparecer mods basados en él. No se han escatimado esfuerzos a la hora de facilitar las cosas a los desarrolladores amateurs. Así, Newell explicó que el movimiento de los labios de los personajes se adaptará a lo que se les haga decir de forma automática, sea en el idioma que sea.

Todavía es pronto para saber si lo que hemos visto del juego es representativo de su nivel general o va a quedarse en simples detalles anecdóticos. Está claro que los ingredientes exhibidos son de primerísima calidad. Veremos si Valve sabe combinarlos y aliñarlos para seguir liderando el género de acción en el siglo XXI.



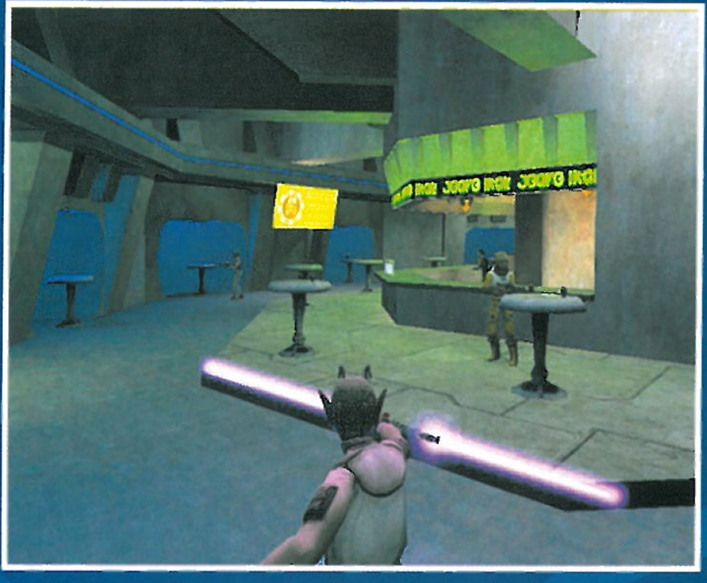
Los reflejos en el agua dan fe del nivel gráfico del juego.



***Jedi Outcast* fue** un juego **de diseño** tan **rígido** que hasta el color de los sables de luz se convirtió en motivo de discusión. **Raven quería colores nuevos** y a LucasArts le obsesionaba la fidelidad al universo Star Wars. Sin embargo, **la secuela parte de un concepto más flexible**: por primera vez, el jugador podrá hacerse **un *Star Wars* a medida**.

Por S. Sánchez





Star Wars: Jedi Knight JEDI ACADEMY

La gran novedad de *Jedi Academy* es que va a proporcionarte una instrucción completa en la más apasionante de las asignaturas: cómo controlar la Fuerza y convertirte así en un verdadero caballero Jedi. Para ello, pasarás por una escuela, la flamante Academia del título, situada en el sistema Yavin 4. El protagonista del anterior juego de la serie, Kyle Katarn, será uno de tus esforzados instructores.

Una de las consecuencias de esta interesante premisa argumental es que no vas a ponerte en la piel de ninguno de los personajes del universo *Star Wars*. No, esta vez, tú mismo diseñarás al joven padawan (alumno Jedi) que vas a manejar durante el juego. Podrás elegir su raza, género, vestimenta, rasgos faciales e incluso el peinado. Es decir, que se te va a dar la oportunidad de crearte un Jedi a la carta y comprobar después qué eres capaz de hacer con él.

Buen aspecto

El juego no va a ser en absoluto revolucionario a nivel gráfico. Cumplirá sin duda con los mínimos exigibles, pero su aspecto no va a ser mejor que el de *Jedi Outcast*. Eso se debe a que utiliza la misma herramienta gráfica, una versión modificada del motor *Quake 3* que data de finales del 99.

Pese a lo anticuado del motor, el juego sí va a superar a *Jedi Outcast* en varios aspectos tanto o más importantes que los gráficos. En especial, va a romper con la marcada linealidad de las anteriores entregas de la serie *Jedi Knight*. En *Jedi Academy* tú eliges qué misiones quieres asumir y cómo las abordas. De ese cúmulo de pequeñas decisiones cargadas de sentido dependerá hacia qué lado de la Fuerza se va a ir inclinando tu personaje. Tendrá una importancia mucho más que anecdótica, ya que el reverso oscuro y la luz tienen sus propias reglas y aportarán a tu personaje diferentes habilidades y poderes. Elegir entre uno y otro equivaldrá también a elegir entre dos formas diferentes de jugar.

También vale la pena destacar que la especialización de tu Jedi no va a limitarse a la elección y uso de sus poderes.



INVASION REBELDE

LucasArts atraviesa un periodo de extraordinaria vitalidad creativa. Como muestra, el resto de juegos con licencia *Star Wars* que están en fase de desarrollo en estos momentos.



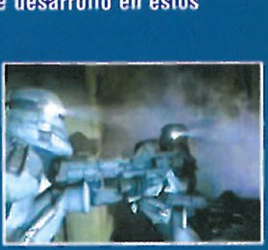
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

El juego de rol en el que está trabajando BioWare ya fue presentado en su día, pero el salto cualitativo que ha experimentado en apenas un año de trabajo es enorme. Uno de los aspectos a los que se está dedicando más atención es el sistema de combate, que permitirá jugar en tiempo real o bien dejar el juego en pausa y planificar así con calma las acciones de los personajes.

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Otro juego de rol de inminente aparición. Esta vez, un universo persistente on line. A priori, se trata del proyecto más ambicioso en su género y su sistema de profesiones está destinado a revolucionar este tipo de juegos o morir en el intento. Pese a su arriesgado concepto, cuenta con el colchón que le ofrecen la licencia *Star Wars* y la experiencia de la compañía de desarrollo, Sony Online.





STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

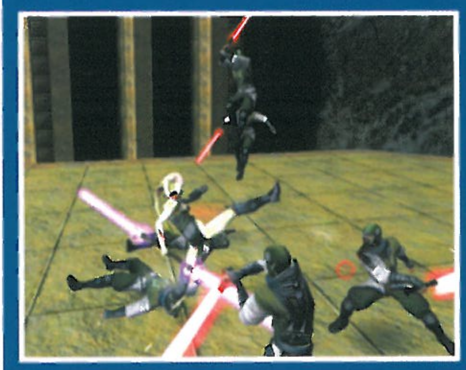
Una de las mayores incógnitas y también una de las más grandes sorpresas de la E3 2003. Todo lo que pudo verse de él fue un impresionante vídeo de este juego con escenas renderizadas. Al parecer, se tratará de un juego de acción táctica en primera persona de gran realismo. Lo protagonizará un comando de las fuerzas especiales de la República que tendrá que enfrentarse a todo tipo de especies alienígenas.

La esgrima con sables de luz va a ser un elemento decisivo, incluso más que en *Jedi Outcast*. En esta ocasión, incluso serás tú quien construyas tu propio sable. El color podrá modificarse, pero lo de verdad importante será la posibilidad de elegir entre varios tipos de arma, cada uno con sus propias características y adaptado a un tipo específico de combates.

Esgrima diversa

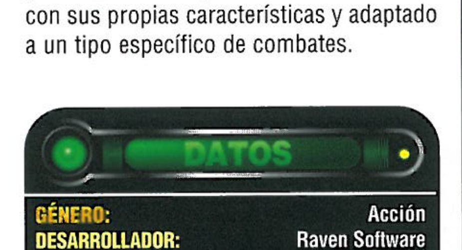
Las artes de combate básicas son tres: la clásica, a la que tendrás acceso desde el principio, y que consiste en manejar un sable normal a dos manos; el manejo del sable de doble hoja, como el que utilizaba Darth Maul en *La amenaza fantasma*, y la esgrima con dos sables. Los dos últimos estilos de esgrima no estarán accesibles en la parte inicial del modo para un jugador, ya que requerirán unas habilidades especiales que irás adquiriendo poco a poco.

Pero no todo van a ser sablazos a mansalva en *Jedi Academy*. También se están añadiendo nuevos movimientos de artes marciales para los combates cuerpo a cuerpo y va a darse algo más de protagonismo al surtido de armas a distancia (como el rifle de asalto imperial o la ballesta), con las que ya pudiste jugar en *Jedi Outcast*. Además, el juego se sube al carro (nunca mejor dicho) de los juegos de



El motor gráfico tiene sus limitaciones, pero cumple.

El juego incorporará vehículos y criaturas que podrán llevarte en su grupa



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Raven Software
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Sin un momento de respiro, Raven ya está trabajando en una nueva entrega de *Jedi Knight*. A los míticos duelos con sable de luz se añadirá la posibilidad de crear personajes a medida, tanto en apariencia como en habilidades y poderes. Y de postre, vehículos que podrás pilotar y nuevos modos multijugador.



Ya iba siendo hora de que ellas empuñarán también el sable.



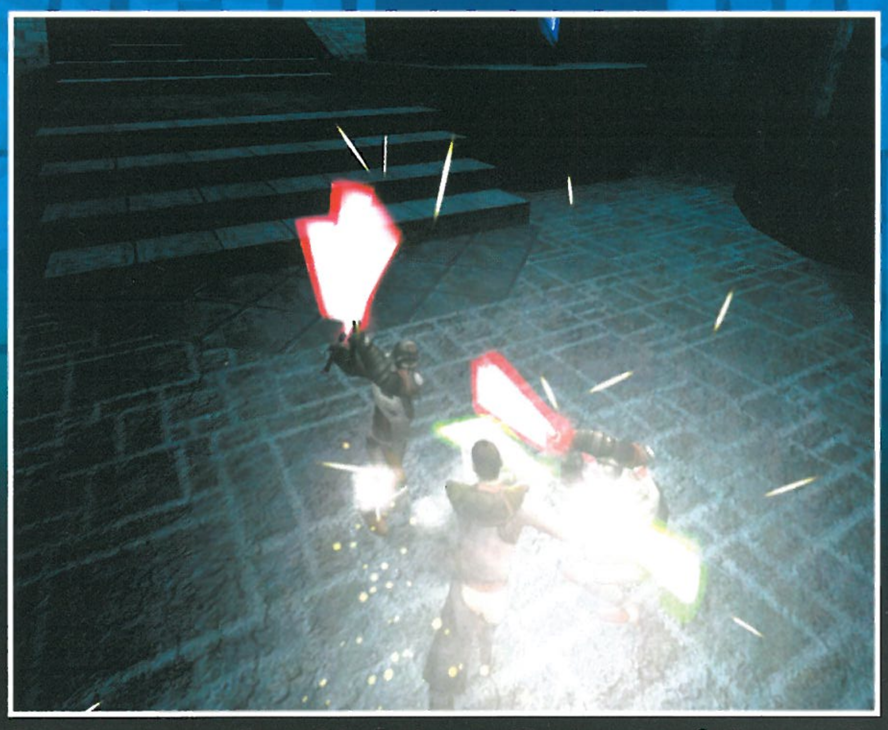
Bienvenidos al espectáculo multicolor de *Jedi Academy*.



En esta ocasión tendrás que enfrentarte a algo más que soldados imperiales.



Si lo deseas, podrás especializarte en el manejo del sable de luz doble.



Como alumno avanzado, no deberías tener problemas contra más de un enemigo.



La academia estará abierta a todo el mundo, incluso a fracasados como Jar Jar.

acción que marcan tendencias hoy por hoy incorporando vehículos y bestias a los que vas a poder subirte. Ya está confirmado que vas a poder subirte a un AT-ST o saltar a la grupa de los tauntauns. Y no sólo para pilotarlos, sino también (en algunos casos) para asumir la posición de artillero y rociar así de plomo a tus enemigos desde una plataforma en movimiento.

Asalto en equipo

Raven tampoco ha querido quedarse de brazos cruzados en lo que respecta al modo multijugador. Ésta fue una de las opciones mejor valoradas por los usuarios de *Jedi Outcast*, así que, como es lógico, se mantendrán los modos que tan bien funcionaron entonces y van a añadirse unos cuanto nuevos. Aunque este aspecto aún puede sufrir ajustes y variaciones de última hora, parece que *Jedi Academy* te permitirá disfrutar de una especie de *Team Fortress* basado en *Star Wars*. En este peculiar modo se enfrentarán equipos de jugadores. Dentro de cada equipo habrá una serie de especialistas en actividades concretas: un experto en demoliciones, un soldado, un caballero Jedi... Entre los Jedi habrá también especializaciones diferentes, ya que éstos pueden tener más desarrolladas sus habilidades de combate o haberse centrado en las artes de curación. En estas partidas, los equipos tendrán objetivos concretos que pueden ir en la línea de, por ejemplo, las misiones de colocación de explosivos de *Counter Strike*.

Parece que Raven tiene entre manos un juego de acción galáctica de muchos quilates. Ahora sólo queda esperar a que concluyan su desarrollo para ver si estas novedades resultan igual de atractivas en el monitor que sobre el papel.



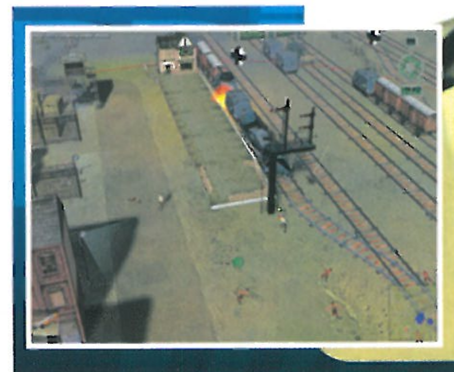


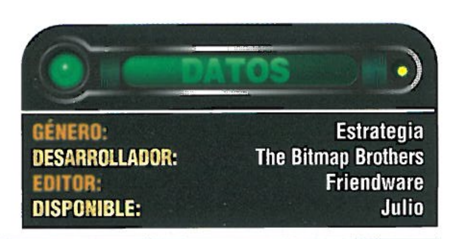
World War II FRONTLINE COMMAND

El festín de la estrategia en tiempo real **ya ha dado de comer** a muchas compañías. Aun así, aún **hay quien prefiere buscar variaciones** en la receta a pelearse por las últimas migajas del pastel. **Bitmap Brothers pertenece a esa estirpe** de incondicionales de la cocina creativa.

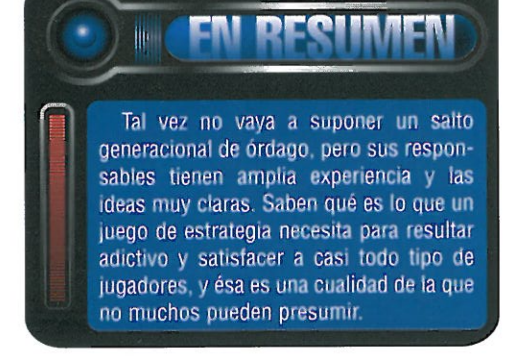
Por S. Sánchez

Bitmap Brothers es una compañía con mucho software en las alforjas. Entre sus primeros trabajos, destacan *Speedball* o *Xenon*, juegos que hicieron las delicias de los usuarios de Amiga a finales de los 80. Más recientemente, han trabajado en *Z* y su secuela, dos títulos que se han ganado un rincón en la historia de los juegos por su capacidad para ofrecer un tipo de estrategia diferente, alejada de la fórmula *Command & Conquer* y sus múltiples sucedáneos. Algo parecido pretenden hacer con *Frontline Command*, una original variación sobre la línea de juegos liderada por *Sudden Strike*.





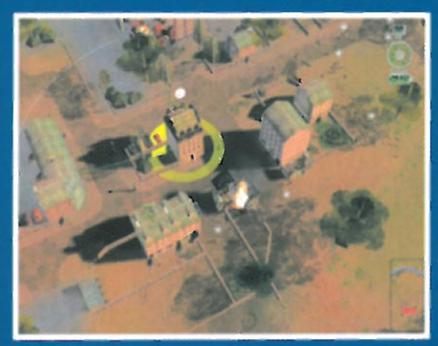
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	The Bitmap Brothers
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Julio



Tal vez no vaya a suponer un salto generacional de órdago, pero sus responsables tienen amplia experiencia y las ideas muy claras. Saben qué es lo que un juego de estrategia necesita para resultar adictivo y satisfacer a casi todo tipo de jugadores, y ésa es una cualidad de la que no muchos pueden presumir.



Disfrutaremos de otra oportunidad de revivir el desembarco en Omaha Beach.


Podrás indicar en qué dirección quieres que defiendan tus tropas.


Habrá muchos tipos de infantería con características diferentes.


Tus unidades evitarán las carreteras y se internarán en los bosques.

WW2: Frontline Command te situará al frente de las tropas aliadas poco antes del desembarco de Normandía. Uno de los conceptos más interesantes de este juego es que se dividirá en dos modos básicos, Recluta y Veterano. La diferencia entre ambos va a ir bastante más allá de las variaciones en el nivel de la Inteligencia Artificial.

Un paso adelante

En esencia, las doce misiones del modo Recluta van a ser un completo y muy divertido entrenamiento que permitirá a los jugadores acceder a la campaña Veterano en las mejores condiciones posibles. La campaña principal constará de 20 misiones y no será lineal: irá variando en función del grado de éxito que tengas en cada misión concreta.

Ambas campañas ofrecerán escenarios y unidades en 3D y un sistema de cámaras flexible, pensado para dar mayor control en situaciones comprometidas sin que por ello pierdas de vista lo que te rodea. Además, a diferencia de otros juegos similares, el menú de opciones que aparecerá en pantalla va a reducirse a la mínima expresión. Se reducirá a un mapa, y unos pocos iconos en la parte superior derecha para comprobar los objetivos y la orientación.

La interacción directa sobre las unidades se resolverá haciendo clic en el botón derecho del ratón sobre los grupos que vayas creando. Ello dará acceso a un completo menú de órdenes que incluye el tipo de desplazamiento o la actitud de combate a adoptar. Aunque de forma algo rudimentaria, va a estar también prevista la posibilidad de que tiendan emboscadas.

La gestión de recursos se limitará a ir introduciendo mejoras en las tropas de que dispongas

En cuanto a gestión de recursos, ésta se limitará a ir introduciendo mejoras en las tropas de que vas a disponer durante la misión. Sólo en muy contadas ocasiones vas a recibir refuerzos en campaña. El modo Recluta compensará este problema otorgándote munición ilimitada y una regeneración automática de la salud en cuanto las unidades reposen. En la campaña Veterano, deberás tener en cuenta factores como el suministro de munición y el transporte de personal sanitario.

Apostados en la noche

Muchos edificios podrán ser tomados para alojar a tu infantería en el interior. Eso aporta opciones estratégicas a mansalva, ya que, por ejemplo, entre tus unidades contarás con francotiradores que apostar en ventanas y azoteas. Además, el juego va a tener muy en cuenta los ángulos de visión de tus tropas y las del enemigo, así como la protección y cobertura que proporcionan los obstáculos del escenario o el ruido que hagan las tropas al desplazarse. Este último factor será crucial: por ejemplo, aunque no veas a la unidad de carros blindados que te espera tras un edificio, sí podrás oír el ruido que hacen sus motores. Ese sonido será representado por una serie de iconos que delatarán la presencia de tropas enemigas sin detallar de qué tipo son. Y eso no es todo: tus tropas, además de ver y oír, son capaces de elegir las rutas más seguras para desplazarse de un sitio a otro.

El juego va a incluir también un sistema de moral. Si tus hombres tienen la moral alta, sus disparos serán más precisos y no dudarán en obedecer tus órdenes. Pero el detalle más original en este sentido es que van a entrar en juego factores como las actitudes heroicas. Una unidad alta de moral puede ser capaz de hazañas bélicas como encaramarse a un carro blindado y dejar caer una granada dentro.

En cuanto al modo multijugador, podemos avanzar que permitirá enfrentamientos de hasta cuatro jugadores por red local o Internet en los mapas de las dos campañas habrá y otros diez exclusivos de esta opción. Además, los jugadores podrán crear ejércitos personalizados mezclando unidades aliadas y del Eje. Pese a todo, esta opción se perfila más bien como un simple componente al ágil y dinámico modo individual.



Prácticamente todos los edificios podrán ser destruidos.

HULK

El increíble **Hulk está más de moda que nunca** gracias al inminente estreno de la nueva versión cinematográfica de sus aventuras. Vivendi apuesta por el verde esmeralda **con un nuevo título** de repartir mamporros **en el que Hulk es protagonista absoluto**.



Por G. Carmona



Los escenarios destruibles están entre los detalles más llamativos del juego.

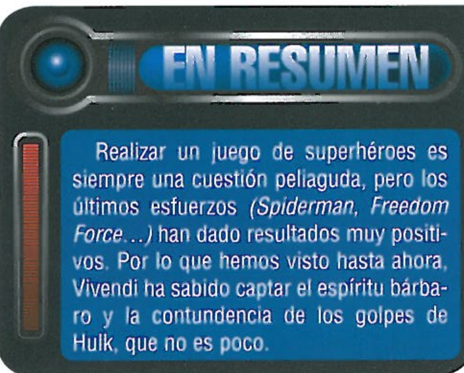


Hulk se suspende en el aire mientras carga un ataque.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Vivendi Universal
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Realizar un juego de superhéroes es siempre una cuestión peliaguda, pero los últimos esfuerzos *(Spiderman, Freedom Force...)* han dado resultados muy positivos. Por lo que hemos visto hasta ahora, Vivendi ha sabido captar el espíritu bárbaro y la contundencia de los golpes de Hulk, que no es poco.

Si algo nos han enseñado *Matrix, Spiderman, El Señor de los Anillos* y *X-Men,* es que los grandes fenómenos de taquilla tienen una continuidad casi asegurada en el mundo de los juegos. Y como no cabe duda de que la película del increíble Hulk (o la Masa, para los amigos) va a ser un bombazo por todo lo alto, en breve vamos a poder gozar de un contundente juego para todas las plataformas, incluyendo los compatibles.

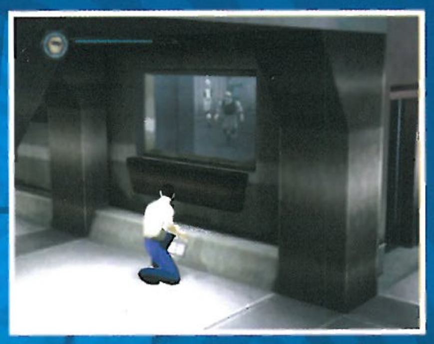
Para celebrarlo, los muchachos de Vivendi nos invitaron a sus oficinas de Madrid para que comprobásemos en vivo cómo va progresando el juego. Tras varias horas de machacar, destruir y repartir sopapos a diestro y siniestro con salvaje abandono, la verdad es que no podríamos haber quedado más satisfechos de la interpretación digital que están realizando de este insólito superhéroe.

¡Hulk machaca!

El juego de Hulk está planteado como un juego de lucha de profundas raíces consoleras. Encarnando a la mole de músculos, te tendrás que abrir paso por una serie de escenarios de diseño más o menos lineal destruyendo todo lo que se te ponga por delante. Los 45 brutales movimientos de que está dotado el personaje han sido especialmente diseñados para ser ejecutados con un gamepad, así que será mejor que vayas haciéndote con uno si es que quieres desencadenar de forma fluida todo lo que Hulk es capaz de hacer (aunque no nos sorprendería encontrar un sistema de control opcional mediante ratón en la versión final).

El arsenal de nuestro héroe se compone de súper palmadas que crean impactantes ondas sónicas, brutales embestidas con el hombro o puñetazos en el suelo que derriban a todo el que ande cerca. Y eso por no hablar de los ataques especiales, aún más demoledores, que se liberarán cuando el Goliat verde alcance el cenit de su rabia. Destrozar un muro a puñetazos o lanzar a un infeliz enemigo por el balcón con el mismo gesto con el que se desecharía una colilla es algo que todos los jugadores deberían experimentar al menos una vez en la vida. Si alguna vez has soñado con tener el imponente poder de Hulk, este juego lo va a hacer realidad.


Los gráficos recuerdan la estética de los cómics de la Marvel.


Las fases de Bruce Banner estarán basadas en el sigilo y la infiltración.


Una vez agarras a un enemigo, puedes elegir lo que haces con él.


Del poder arrollador de Hulk da buena fe el tamaño de sus músculos.

La práctica totalidad de los elementos de los escenarios podrán ser destruidos

Orgía de destrucción

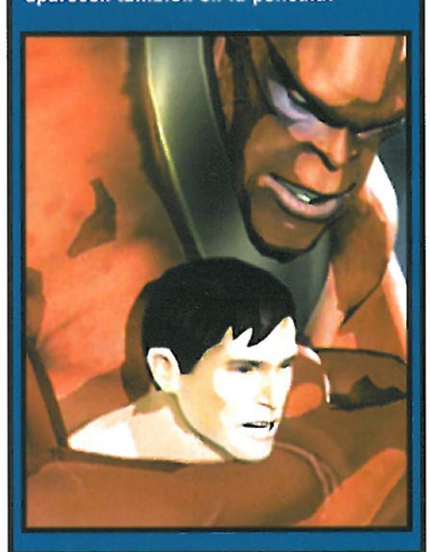
Para rematar la faena, la práctica totalidad de los elementos que componen los escenarios serán susceptibles de ser destruidos, y la tremenda fuerza del gigante de jade te permite usarlos a modo de improvisada cachiporra o proyectil contra los numerosísimos enemigos que llenan la pantalla cual molesto e incesante enjambre. A Hulk tratan de detenerlo soldados, tanques y helicópteros del ejército (con poco éxito, por lo general), pero después aparecen enemigos más propios del cómic, en concreto súper villanos irradiados por energía gamma que suponen un desafío mucho mayor. Half-Life, por ejemplo, es un vampiro cuyo contacto es letal, y como el combate cuerpo a cuerpo no sirve de nada contra él, tendrás que recurrir a los ataques a distancia para mantenerlo a raya. Cada jefe final planteará una situación diferente de este estilo para obligarte a que te replantees tus tácticas habituales y darle así mayor profundidad a los combates.

Curiosamente, los desarrolladores no se han olvidado del "alter ego" del personaje, así que habrá una serie de fases, no muchas, en las que manejarás a Bruce Banner en vez de a Hulk. Bajo la identidad del Dr. Banner tendrás que resolver puzzles y desplazarte sigilosamente para rehuir el combate en la medida que sea posible (aunque nuestro buen científico tampoco es que sea manco a la hora de soltar guantazos). No sabemos hasta qué punto serán efectivas estas fases en la versión final, pero pueden servir de alternativa para que el despliegue de hercúleos guantazos no acabe haciéndose monótono.

Las perspectivas son muy buenas, pero aún es pronto para saber si éste será o no el mejor videojuego de superhéroes que se haya hecho hasta ahora (*Freedom Force* puso el listón muy alto…). Lo que sí podemos adelantar es que, como mínimo, estará a la altura de *Spiderman* y presentará un apartado gráfico incluso superior. Hoy es un buen día para los aficionados a los cómics.

CÓMIC, PELÍCULA Y JUEGO

Para la creación del juego de Hulk, los desarrolladores han tenido en cuenta tanto referencias del cómic como de la inminente película de Ang Lee. Las influencias del primero son evidentes tanto a nivel gráfico como por la presencia de numerosos enemigos finales nacidos en las páginas de Marvel (como el Líder o el Loco). También hemos observado algunos guiños dirigidos a los lectores más acérrimos (el nombre de la estación de servicio en la que se desarrolla la primera fase, por ejemplo, hace honor a Jack Kirby, el creador de Hulk). En cuanto a la película, está claro que ha sido determinante a la hora de decidir el *look* definitivo del protagonista, además de que la transformación de Banner en Hulk (que contemplamos en las escenas intermedias del juego) parece estar directamente inspirada en sus fotogramas. Y que nadie se extrañe si descubre que algunos de los golpes más vistosos de la Masa aparecen también en la película.



Por S. Sánchez

Star Trek ELITE FORCE II

Hace ya tres años, un juego llamado *Elite Force* volvió a teñir la galaxia de un intenso color trekkie. La serie de las mil cabezas no podía dejar de sacarle partido a semejante éxito, así que pronto volverás a descalabrar romulanos y a empuñar el fáser.

En el tiempo transcurrido desde la aparición del primer *Elite Force*, el equipo que trabajó en éste ha sido absorbido por Ritual Entertainment, compañía responsable de juegos como *Sin* o *Heavy Metal F.A.K.K.* Al margen de este dato, tal vez el cambio más significativo es que el juego cambia de escenario: no viajarás en la nave espacial USS Voyager, sino en el Enterprise, ya que vas a formar parte de la tripulación del capitán Jean-Luc Picard.

Por lo demás, el juego va a arrancar con un nivel introductorio que te recordará muchísimo a *Elite Force*, si es que jugaste a él. Te enfrentarás a los mismos enemigos en el mismo escenario, pero pronto acabarás con ellos para abrirte paso a una experiencia de juego ligeramente distinta.

El grupo del que formarás parte vuelve a ser el escuadrón Hazard, una unidad estelar especialmente entrenada para actuar en situaciones de extremo riesgo. Es decir, algo así como la unidad Rainbow Six del espacio. Con ellos, participarás en una serie de misiones muy dinámicas separadas entre sí por fases más tranquilas, en las que podrás familiarizarte con los nuevos escenarios o con el desarrollo del argumento de fondo del juego.



En *Elite Force II*, tendrás que enfundarte el traje en más de una ocasión.

Tensiones raciales

Todo empezará a complicarse cuando el Enterprise dé con los restos de la nave USS Dallas y hagan aparición las nuevas razas, inéditas hasta ahora en el universo de *Star Trek*. En concreto, entrarás en contacto con dos civilizaciones alienígenas, los attrexian y los idryll. La primera es esclava de la



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Ritual Entertainment
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

La brillante primera entrega va a hacer posible que pronto disfrutemos de una secuela en toda regla. El poco original argumento y el anticuado motor gráfico parecen serios lastres para este título. Sin embargo, al juego no le faltan mística trekkie ni elementos de interés merecedores de un voto de confianza.



Una de las ventajas de pertenecer a un equipo de élite es que no estarás solo.


Estas cosas tan feas son el último grito en la galería de tiro.


A los borg es mejor dejarlos tranquilos, porque tienen muy mal despertar.


El romulano bueno es el romulano muerto. En fin, casi siempre


Si algo caracteriza a *Star Trek* es el loco baile de alianzas entre facciones.

El juego usará el motor de Quake 3, y le está sacando bastante partido

segunda, o al menos eso se te dirá al principio. Pero pronto comprobarás que aquí hay mucha más cera de la que arde, que las apariencias engañan y que el guión va a ser rico en sustos, giros imprevistos y pretextos para que desfile toda la la fauna trekkie, romulanos, klingons, borgs, ferengis y alguna especie sorpresa incluidos.

En el aspecto técnico, destaca que *Elite Force II* seguirá apostando por el motor de *Quake 3*, una herramienta algo anticuada pero a la que está sacando bastante partido a juzgar por lo visto. Lo que ya parece un poco excesivo es que el juego vaya utilizar, además del motor, el sistema de armas de *Quake 3*. Al menos, uno muy parecido. Muchas de las armas que encontrarás vienen a ser variantes de las del juego de id Software con aspecto algo diferente. Todas contarán con dos tipos de disparo, uno principal y otro secundario. Como norma, esto se resumirá en que habrá dos tipos de fuego: uno débil pero rápido y otro más lento y de efectos más devastadores.

Eso sí, tampoco faltara arsenal más propio de la saga trekkie, como la pistola fáser, la espada de honor klingon o el tricorder. La última de estas armas tendrá más protagonismo que nunca, ya que, además de seguir incluyendo sus múltiples tipos de escáner, será esencial para completar algunos de los sencillos pero múltiples puzzles que irás encontrando en tu camino hacia la gloria galáctica.

Salto de longitud

Un detalle que será muy bien recibido por la mayoría de los jugadores es que *Elite Force II* será casi el doble de largo que su antecesor. Aun así, gran parte del tiempo se dedicará a simples tareas de reconocimiento del terreno abundan, con lo que podría decirse que el juego está siendo alargado de una forma un tanto artificial. También influirá en el número de horas que pasemos ante el monitor el hecho de que la dificultad va a aumentar mucho: olvídate de las fases rutinarias y facilonas que abundaban en el primer *Elite Force*.

En lo que respecta al modo multijugador, puedes esperar una dosis razonable lo habitual. Es decir, todos contra todos, partidas por equipos y captura de bandera, tanto por red, on line o con un puñado de bots como rivales. Algunos de los escenarios de las partidas multijugador serán exclusivos y las armas serán las mismas que aparecerán a lo largo de la partida individual. Otro detalle a tener en cuenta para la dosis de software trekkie que disfrutaremos este verano.

EL FINAL DE UNA ERA



La sombra del USS Enterprise es alargada. Aunque los creadores de la serie Star Trek y de los juegos derivados busquen alternativas, los buenos trekkies quieren aventuras ambientadas en su nave favorita. En *Elite Force II*, la nave de Picard recupera todo el protagonismo, algo que pasa también en la última película de la serie, *Star Trek: Nemesis*, estrenada en marzo de este mismo año y con destacada presencia del buque insignia de la flota. En la película, la boda entre Riker y Troi sirve de pretexto para reunir a la vieja guardia, pero el argumento da un giro inesperado cuando la tripulación se ve obligada a zarpar de nuevo a un remoto rincón de la galaxia para volver a enfrentarse a los romulanos.

HARBINGER

Otra oportuna variación sobre la fórmula de éxito que patentó *Diablo*. **Con el rol como excusa** y la acción como premisa, ***Harbinger* es un nuevo giro** de tuerca **al diabólico juego de Blizzard**, sólo que sin mazmorras y **con tecnología** en vez de magia.

Por J. J. Cid



Sí, las comparaciones son todo lo odiosas que quieras y a nadie le gusta que su trabajo sea directamente relacionado con el de otros. Pero apostaríamos hasta el último chavo que los desarrolladores de Silver Back Games tenían muy claro que su juego iba a ser comparado con la saga *Diablo*. Y es que *Harbinger* huele a *Diablo II* por los cuatro costados. Sus combates, sus personajes, el diseño de los escenarios, la forma de avanzar niveles... Todo recuerda irremediablemente al juego de Blizzard. Además, por mucho que sus creadores intenten negarlo, esas similitudes constituyen el principal reclamo del juego, así que no tiene el menor sentido ocultarlas. Lo que falta por ver es si esa deuda evidente con un juego de éxito da buenos resultados en la práctica. Si es así, nada que objetar.

Rediseño diabólico

Diablo supo adaptar como nadie la idea de combate vista en el clásico *Gaunlet*. El juego de Blizzard ofrecía combates rápidos, masivos y sencillos que se resolvían a golpe de ratón. En este terreno, *Harbinger* va a introducir una cierta vuelta de tuerca a la idea original. Se va a renunciar a las aglomeraciones de personajes y al festival de clics compulsivos en beneficio de un sistema algo más táctico: se tratará de atacar e iniciar después movimientos defensivos para no ser alcanzados. Olvídate de combates masivos y confusos. Aquí los enfrentamientos serán algo más sutiles, dependiendo siempre del personaje elegido.

El equipo de desarrollo de *Harbinger* está haciendo un esfuerzo especial para que el juego esté a la altura tanto de *Diablo II* como de *Dungeon Siege* en las áreas básicas. Es decir, que podemos contar con una jugabilidad sencilla pero pulida, sin detalles de complejidad innecesaria; un natural control del personaje, y una interfaz clara y accesible.

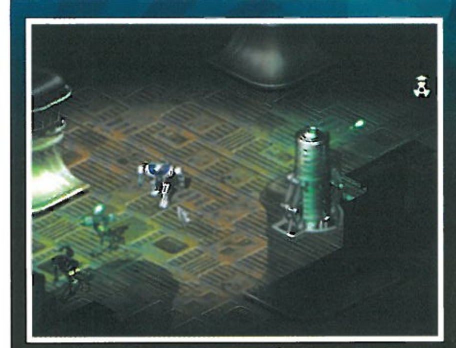
El ratón nos proporcionará un acceso rápido y diáfano a todas las acciones disponibles. Las misiones, bien enlazadas entre sí, prescindirán de los cada vez más habituales (y en general insulsos) objetivos

DATOS

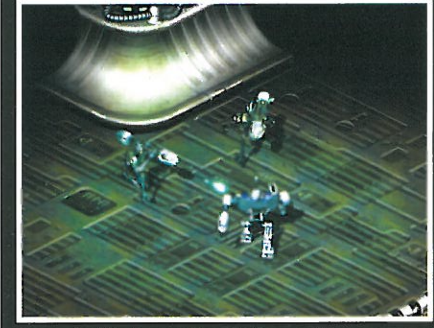
GÉNERO:	Acción/Rol
DESARROLLADOR:	Silver Back Games
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Junio

EN RESUMEN

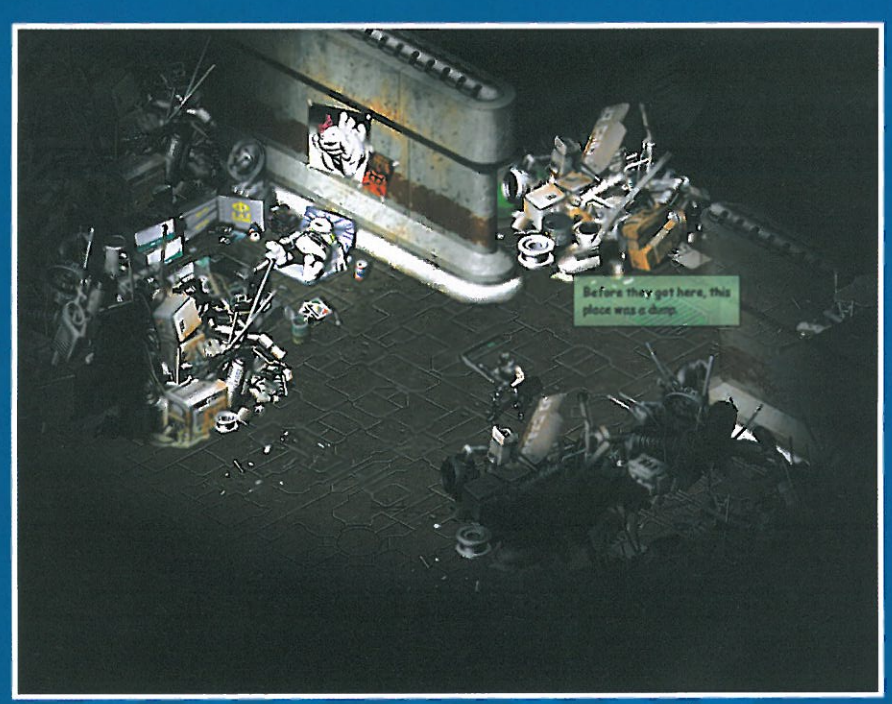
Mucha acción y un poco de rol. La fórmula destapada por la saga *Diablo* da forma a otro juego de corte bastante similar. Esta vez, la acción se situará en un planeta desolado y un futuro lejano. Pero estos cambios de entorno apenas afectarán a la forma de jugar a *Harbinger*. ¡Que tiemble vuestro ratón!



Un símbolo nos indicará el grado de contaminación que padecemos.



Los gladiadores tendrán problemas en espacios abiertos.



El tipejo que vemos deparará una escena realmente desagradable.

TRES FORMAS DE JUGAR

Como suele ser habitual en esta clase de juegos, la aventura y la forma de avanzar en ella dependerán en gran medida de la raza que elijas.

HUMANO

Es la raza más equilibrada de las tres. Resulta tan eficaz en los ataques a distancia como en las distancias cortas. No destaca especialmente en ningún apartado, pero tampoco fracasa en ninguno.

GLADIADOR

Es una forma de vida robótica creada para ser utilizada en los conflictos armados. Destaca por su gran fortaleza en los ataques cercanos y por la resistencia de sus corazas. No es demasiado rápido.

CULIBINE

Una raza pacífica por naturaleza. Su motivación es la venganza y cuenta con la capacidad de manejar la energía medioambiental. Rápidos en el combate y excepcionales en ataques a distancia.

Los combates no se dirimen con un compulsivo traqueteo del botón izquierdo de nuestro ratón

secundarios para centrarse en tareas sencillas. En casi todas ellas se tratará de hacerse con un objeto concreto o derrotar a un enemigo. Así, no es de extrañar que desde los primeros minutos sintamos que controlamos perfectamente todo lo que ocurre. La fórmula es clara: menor curva de aprendizaje da como resultado mayor adicción.

Luces y sombras

El juego no contará con grandes alardes pirotécnicos. Es más, su apartado técnico será más bien espartano, aunque no se está descuidando ninguno de los aspectos de diseño básicos. Los gráficos serán en dos dimensiones y, salvo el uso del *antialiasing* a pantalla completa, no disfrutaremos de ningún otro efecto de nombre rimbombante.

Como en los juegos del mismo estilo, el juego contará con decenas de objetos que recoger y cientos de mejoras que realizar en nuestro arsenal e inventario. Las diferentes búsquedas se irán alternando con parsimoniosa linealidad, pero contando con hilos argumentales totalmente diferentes para cada una de las razas. En este apartado, resultará sorprendente la evolución del argumento. Nos empezará pareciendo el típico entramado futurista belicoso, pero irá ganando en complejidad y matices según avancemos.

Sin duda, el aspecto más oscuro de todo *Harbinger* es la ausencia de un modo multijugador. Si bien en muchos títulos esta falta no es relevante, en juegos tipo *Diablo* se nos antoja un lastre demasiado pesado. La misma filosofía original de estos juegos se ha basado en la cooperación de hasta cuatro jugadores simultáneos (*Gaunlet*). Y es en esta clase de partidas donde *Diablo* ha cimentado el mayor número de pilares para construir su éxito. Visto así, no parece una decisión muy juiciosa que un juego como *Harbinger* prescinda de opciones a varias manos. Eso sí, en la página del juego puede encontrarse una sucinta frase ("*Harbinger* es actualmente un juego para un solo jugador") que hace pensar en que esas opciones serán implementadas tarde o temprano.

Es mejor mantenerse bien alejado de esas grandes mandíbulas.

STARSKY & HUTCH

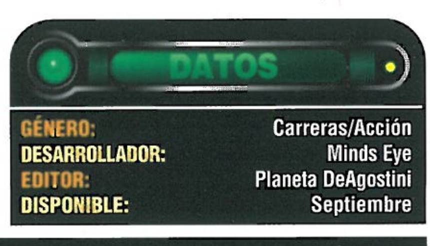
Cuando Sánchez nos dijo que **las palabras Starsky y Hutch le sonaban a marcas de comida** para perros, comprendimos que **el muchacho no era la persona adecuada** para hacerse cargo de este avance. Así que **lo hemos dejado en manos de Font**, nuestro redactor geriátrico.

Por J. Font

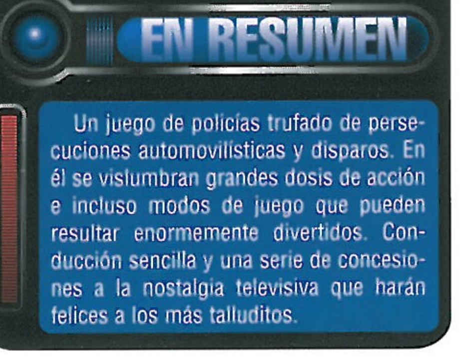
Todo por la audiencia. Si consiguieses un vis a vis con Malena Gracia...

Pues sí, Starsky y Hutch fueron grandes. Allá por el año 1977 y en la única televisión de entonces, la de todos, la que era en blanco y negro, pero fueron grandes. Bueno, en realidad el grande era Starsky, que puso de moda los coches pintados de rojo con raya blanca, las pesadas chaquetas de lana y las deportivas de piel de color azul a rayas.

Minds Eye se ha inspirado en esa entrañable serie de televisión (repuesta ahora por algunas cadenas autonómicas) para crear este juego de persecuciones y disparos. En él, jugará un papel relevante el Ford Gran Torino (el que Hutch llamaba "tomate rayado") que conducía Starsky en la serie, ya que con este vehículo deberás perseguir a los delincuentes. El título incorporará tres modos de juego, empezando por un modo historia dividido en tres bloques de seis episodios cada uno.



DATOS	
GÉNERO:	Carreras/Acción
DESARROLLADOR:	Minds Eye
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Septiembre



Detectives catódicos

Este modo historia tendrá un claro espíritu de espectáculo televisivo, y por eso va a incluir un medidor de audiencia que sustituirá al habitual límite de tiempo en las misiones. Si la gente no sigue el episodio... perderás. Se acabará la partida. Eso significa que no bastará con atrapar a los malos: el éxito o el fracaso dependerán, en esencia, de tu capacidad para ofrecer espectáculo.

Eso supone que deberás acumular objetos especiales que mejorarán las prestaciones de tu vehículo y harán que todo resulte un poco más espectacular. Si todo va bien, desbloquearás nuevos capítulos completando los casi omnipresentes objetivos secundarios.

Los otros modos de juego van a ser una partida a dos, en que uno conduce y el otro dispara, y la opción de pasearse por la inmensa ciudad de Bay City. Los desarrolladores han creado un escenario con 150 millas de asfalto por el que deslizarse.

Además de esto, el juego te dará la oportunidad de utilizar hasta seis armas distintas y una docena de vehículos con diferentes características. No estaría de más que te hicieses con un par de periféricos (una pistola virtual y un volante), porque este título promete acción en estado puro. Y si no, siempre nos quedará la coartada de la nostalgia por esas rayas azules que, ay, ya nunca volverán.



No tendrás ni un momento de descanso. Olvídate de comer emparedados.



Rossi está imparable. Biaggi no puede con él y Gibernau se quedó sin puntos en Jerez. **Pero tú podrás cambiar el rumbo** de los acontecimientos, poner en pie a la **afición y pasear tus colores en el podio**. No dejes que el italiano se te escape en ***MotoGP 2***.

Por A. Guerra



Mira y admira el poderío gráfico de *MotoGP 2*.

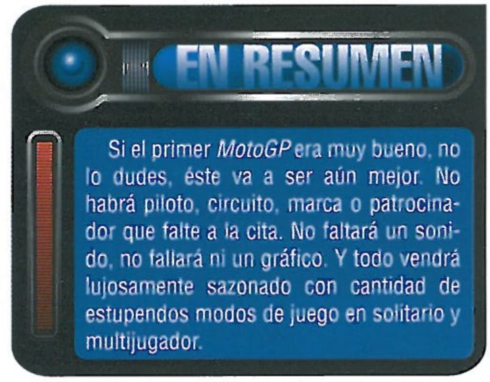
MOTOGP 2

La falta de continuidad de excelentes juegos de carreras de motos en PC auguraba lo peor para los fanáticos de las dos ruedas. *GP 500* es uno de los mejores simuladores realizados hasta la fecha. Los dos *Motocross Madness* son sensacionales, la serie *Superbike* de Milestone alcanzó cotas memorables en su edición 2001, pero ninguno ha vuelto. Tal vez por ello, *MotoGP: Ultimate Racing Technology* fue recibido con alborozo el pasado año.

Y ahora, tras cosechar un éxito inusual en el género y con el respaldo de la crítica, los programadores de Climax vuelven a internarse en el electrizante mundo de los 500 centímetros. La categoría reina del motociclismo y sus luchas entre Valentino Rossi, Sete Gibernau, Max Biaggi, Carlos Checa y Alex Barros son de las que te clavan al asiento cada quince días. Más o menos como nos vamos a quedar al ver los gráficos de *MotoGP 2*.



GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Climax
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Julio



Si el primer *MotoGP* era muy bueno, no lo dudes, éste va a ser aún mejor. No habrá piloto, circuito, marca o patrocinador que falte a la cita. No faltará un sonido, no fallará ni un gráfico. Y todo vendrá lujosamente sazonado con cantidad de estupendos modos de juego en solitario y multijugador.

¿Has visto los gráficos?

Echa un vistazo a las imagenes. Míralas bien, porque cuando estés jugando no podrás fijarte en los detalles del motor, las pegatinas del casco ni los alrededores del circuito. Son capturas de pantalla de la versión que hemos jugado. En ella, todo se mueve a gran velocidad, y con notoria fluidez. La sensación de cabalgar a todo trapo sobre una máquina de precisión no puede estar más lograda.

El rendimiento del juego promete maravillas en equipos de gama media, gracias a los progresos realizados en la optimización del motor que movía su predecesor. Adiós a las ralentizaciones inesperadas en la salida o tras integrarnos en un pelotón de siete u ocho corredores. Pero también puedes olvidarte de ganar con la gorra.

Sí, la inteligencia artificial subirá enteros. Los usuarios inexpertos no tendrán problemas, ya que resulta sencillo ganar una carrera en el nivel de dificultad más bajo. Pero hay tres más, y en ellos sudarás cada apurada de frenada, cada curva y cada rebufo para salir de la aspiración del contrario y tomarle la delantera. Lo mismo que contemplamos en televisión los domingos, lo sufriremos en carne propia al manillar de *MotoGP 2*.

Los que conozcan la primera entrega saben ya del funcionamiento del programa, que proseguirá por derroteros semejantes con la incorporación de pequeñas mejoras en su mecánica. Ahora podremos competir contra todos los pilotos auténticos de la última temporada, con sus escuderías y mecánicas correspondientes. Otro tanto puede decirse de los circuitos (se incluirán seis nuevas pistas oficiales), que serán recreados cuidadosamente para aumentar la capacidad de inmersión del juego.

Con mucha habilidad, podrás mantenerte en pie fuera del asfalto.



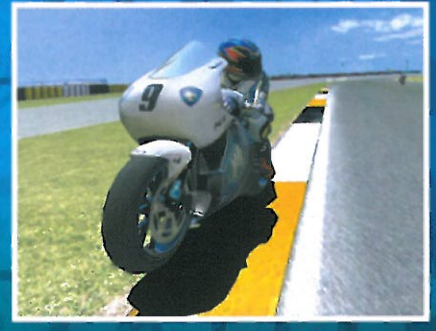
Es fácil irse al suelo atacando a Valentino Rossi.

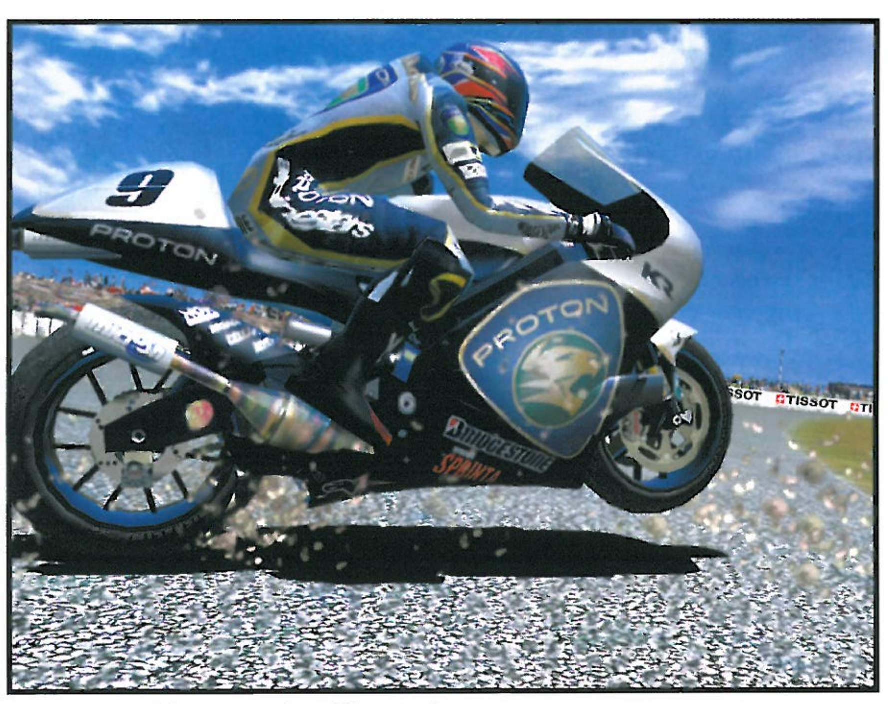
Mejor que en la tele

Lógicamente, la calidad visual se verá potenciada por el amplio número de cámaras a elegir. Varias vistas de persecución, traseras,


Las monturas, pilotos y circuitos coincidirán con los del mundial 2002.


Los elementos multijugador serán otra de las bazas del juego.


Hacer caballitos o mirar hacia atrás son algunas de las virguerías disponibles.


Sobran las palabras para describir esta imagen.

laterales, televisivas y desde helicóptero estarán disponibles en todo momento, así como durante las asombrosas repeticiones. Todo un espectáculo para la vista. Y si te van las emociones fuertes, prepárate a quemar el mono y tus rodillas con el asfalto, porque la sensación de viraje que ofrecerá cada curva es notable.

Además de carreras simples, grandes premios, temporadas completas, partidas multijugador en un solo ordenador o mediante Internet y vueltas contrarreloj, volverá el modo acrobacias con más garra que antes y retos que desafíen la habilidad del más pintado. La recompensa merece la pena, ya

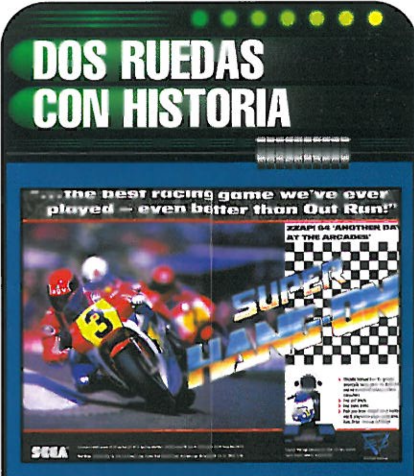
Pronto podremos competir contra el elenco de pilotos de la temporada en curso

que es la manera rápida de conseguir créditos e invertirlos en mejorar la aceleración y velocidad punta a alcanzar, así como tu capacidad en frenadas y curvas.

Esta vez podrás crear tu piloto partiendo de cero, escogiendo moto, equipamiento y logotipo o diseñándolos tú mismo. Añádele una perfecta definición de controles analógicos con *force feedback*, menús elegantes, gran número de opciones y música rockera complementando las derrapadas de tu moto, y ya tienes una idea de lo que *MotoGP 2* va a presentarnos muy pronto.

Ah, y no podemos olvidar los trucos, ya que se han incorporado infinidad de elementos activables, que van desde pilotos y vídeos a circuitos de dificultad invertidos o efectos especiales, disponibles a medida que alcances los hitos delimitados. A la espera de jugar la versión definitiva y comprobar la puesta a punto final, todo parece indicar que aquí se esconde uno de los mejores juegos de carreras del año.

DOS RUEDAS CON HISTORIA



La pasión por el motociclismo se remonta a muchos años atrás. Pero Ángel Nieto ya era Campeón del Mundo cuando aparecieron los primeros videojuegos que nos hicieron vivir las inigualables sensaciones de cabalgar una moto de competición.
Entre los más importantes, nunca podrán olvidarse originales propuestas del calibre de *Full Throttle*, *TT Racer* o *Speed King*. Aun así, hasta mediados de los 90, nada pudo igualar una buena recreativa. Cómo olvidar las partidas en las máquinas de Sega (*Hang-On*, *Enduro Racer*, *Super Hang-On*, *Manx TT Superbike*), que fueron versionadas en su totalidad para los ordenadores y consolas de la época.





REBELS
Prison Escape

Por J. Font

Nunca los rebeldes fueron tan pocos y tan valientes **ni estuvieron tan dispuestos** a entregar su vida por unas gotas del preciado elixir de la libertad. **Tu objetivo será que no la entreguen demasiado pronto** e incluso, si puede ser, que la conserven.



¿Un chico y una chica en la misma habitación? ¿Qué institución es ésta?



Hay que saber vestirse para cada ocasión. ¿Verdad, Alexandro? Anda, imítame el gorgorito del jilguero de capirote negro.



Ojo, que el espíritu de *Commandos* vuelve a campar a sus anchas. Esta vez ha poseído a los integrantes de una compañía pequeña de la que apenas había referencias. Su juego, *Rebels*, se sube al carro de ese tipo de estrategia en la que pasar desapercibido y utilizar las habilidades de cada personaje constituyen la clave.

Viajarás a una isla que vive bajo el yugo de un terrible dictador, Friedrich, apoyado como de costumbre por sus servicios secretos. Para enfrentarte a él, vas a contar con la colaboración del resto de miembros de una sociedad secreta, la A.R.M. (Alliance of the Rebels Movement).

Un detalle importante es que tus rebeldes con causa empezarán la partida en chirona. Tú manejarás inicialmente a Blake, un veterano de guerra con el que deberás escapar de la prisión de Sparklington. Poco a poco, irás rescatando al resto de los personajes y formando un equipo equilibrado.

Variantes y peculiaridades

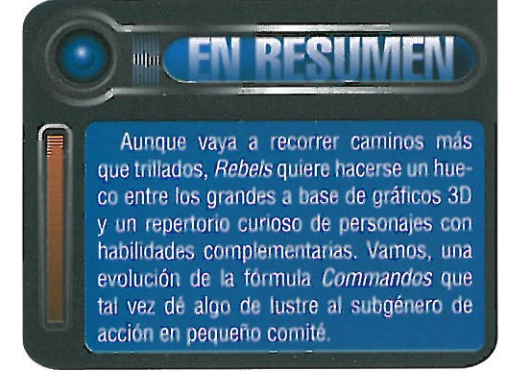
El reparto de habilidades va a ser algo diferente a lo habitual en estos juegos. Habrá una dosis equilibrada de puños y armas, pero también personajes especializados en el vudú o los dardos narcotizantes, ex convictos con habilidad para disfrazarse o gente capaz de imitar sonidos o provocar destellos cegadores.

El imperio de Friedrich va a constar de seis escenarios distintos, desde la consabida prisión hasta la base naval del régimen pasando por un centro psiquiátrico, el Romero Memorial, en el que se llevan a cabo todo tipo de experimentos. El escenario se está modelando con un motor gráfico 3D que te permitirá total libertad de cámara. Además, los edificios contarán con distintos niveles. En ellos transcurrirán unas misiones en general lineales, muy determinadas por el guión, y con objetivos que irán surgiendo según avances.

Las mejores bazas de *Rebels* tal vez pasen por una ambientación muy detallada y un grado de libertad y flexibilidad alto para juegos de este tipo. Es decir, una apuesta en la línea de la segunda entrega de *Commandos* y que está por ver si será un éxito.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Philos Laboratories
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

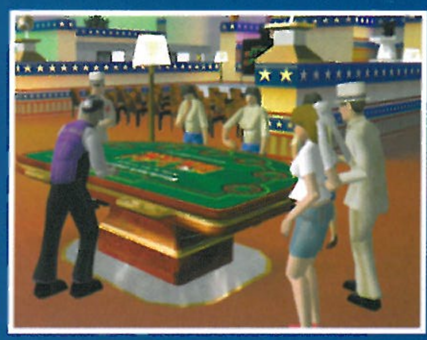
Aunque vaya a recorrer caminos más que trillados, *Rebels* quiere hacerse un hueco entre los grandes a base de gráficos 3D y un repertorio curioso de personajes con habilidades complementarias. Vamos, una evolución de la fórmula *Commandos* que tal vez dé algo de lustre al subgénero de acción en pequeño comité.



Lo tienes crudo, chaval. Necesitarías ser el hombre invisible para que no te vieran.

VEGAS Make it big!

No estará Tom Jones ni atacarán los marcianos de *Independence Day*, **pero** esto **va a ser Las Vegas**. El único lugar del mundo en el que **un cuarto de dólar y una suerte inmensa pueden hacerte rico**. Muy pronto, **la ruleta empezará a girar** en tu compatible.



Piensa a lo grande: no se admiten apuestas de menos de diez dólares.

Por J. Font

Deep Red ha trabajado en juegos como *Risk II*, *Monopoly Tycoon* o, más recientemente, *Beach Life*. Es decir, en general, en títulos de fórmula simple y con un marcado componente de gestión económica. En esa misma línea va a ir su próxima propuesta, un juego ambientado en esa ciudad alienígena en que todo se sortea o está en venta y que se llama Las Vegas. Por supuesto, habrá casinos, pero también novedades que van más allá de la clásica fórmula de gestión de casas de juego.

En este título, Las Vegas es la protagonista, y tú podrás abrir en ella gran variedad de negocios (tiendas, casinos, clubes, bares, atracciones). Según el productor del juego, Ben Wilkins, "te buscarás la vida en una ciudad muy activa a la que llegarán visitantes ávidos de diversión". El motor del juego soportará hasta 5.000 visitantes y 500 vehículos a la vez. También tendrás transiciones día noche con sombras dinámicas. En palabras de Wilkins, "hemos superado la vista isométrica que utilizaba *Beach Life*. En este juego será posible girar la cámara y moverse por el escenario con total libertad". El modelado 3D reforzará esta sensación de estar inmerso en un mundo casi real.

Hasta el último centavo

Entre las herramientas del juego dispondrás de objetos y recursos con los que crear interiores a tu gusto. Según Wilkins, "el aspecto que tengan tus locales o el diseño de tus espectáculos y atracciones serán claves para atraer visitantes". Además de ofrecer servicios variados y diversión original a raudales, deberás asegurarte de que tus visitantes no corren peligro y que el mantenimiento de las instalaciones es el adecuado.

El juego contará con una campaña de 12 misiones y opciones de partida libre para los que prefieran hacerse un emporio lúdico a medida. A diferencia de lo que ocurría en *Beach Life*, no será necesario desbloquear los escenarios de la campaña para poder acceder a ellos en el modo libre. El juego incluirá herramientas para poder confeccionar escenarios e intercambiarlos con otros jugadores.

O sea, que nos espera una de gestión lúdica llevada al límite. Y además, ambientada en la versión adulta de Disneylandia, esa ciudad loca y cafre que, si no existiese, habría que inventar.



La ambientación de los casinos correrá totalmente a tu cargo.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Deep Red
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Un experimento en el terreno de la fusión gestora. Es decir, que manejarás negocios muy distintos, cada uno con su propia lógica interna. El denominador común es que deberás divertir y sorprender a tus clientes. Habrá que ver si acaba siendo un juego variado y original o un empacho de gestión algo caótica.



No sólo es cuestión de casinos. La oferta lúdica es mucho más amplia.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

A. JIMÉNEZ

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

ANÁLISIS A LA CONTRA

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Soy un gran aficionado a las aventuras, cuanto más clásicas mejor, y tampoco le hago ascos a los cruces entre acción y aventura siempre y cuando la acción deje algo de sitio a la aventura. El análisis de *Indiana Jones y la tumba del emperador* me parece un poco duro, como dice G. Masnou en el recuadro de contraanálisis, porque se han hecho muy pocos juegos de aventuras así de buenos en los últimos años. Los defectos que se citan a mí no me lo parecen tanto. Tampoco me parece tan grave que no se pueda grabar en todas partes: es un aliciente para prestar atención si no quieres repetir fases. A mí me ayuda a sumergirme más en el juego. Lo de los momentos en que el personaje se atasca sí me parece un problema, pero será que ya me he acostumbrado a esas cosas tras años de jugar y rejugar a los *Tomb Raider*, a todos. No sé, lo veo como un molesto gaje del oficio, nada más.

Andrés Alba (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



El del pelo revuelto es Pita, que también asomó la nariz por Los Ángeles.

Este mes, toca hablar de la gran bacanal festivalera y jugona de Los Ángeles. La E3, la llaman. En la capital californiana reciben su bautismo de fuego los títulos que marcarán la actualidad de los próximos meses. Y allí fueron Sánchez y Nava, en comandita y dispuestos a todo. Ah, y Pita se dejó caer por su cuenta y riesgo.

Faltan cuatro semanas:

Jiménez, que forma parte de nuestra tropa desde tiempo inmemorial, cuelga las botas y se vuelve a su huerto, a cultivar espárragos. La baja de tan cualificado analista va a ser cubierta por otro descerebrado, otro adicto a las teclas. El pichón responde al nombre de Valverde y debuta este mes.

Faltan tres semanas:

Antes de irse a hacer las Américas, Sánchez visita la madriguera de Masnou, en ese pueblucho del norte de Cataluña del que te hemos hablado alguna vez. Tenemos fotos comprometedoras de la maratoniana juerga en que se enzarzaron, pero el avergonzadísimo Masnou no nos deja publicarlas.

Faltan dos semanas:

Sánchez y Nava aterrizan en la tierra de las oportunidades. La E3 de este año está a punto de empezar. Ellos aprovechan sus últimas horas de asueto visitando el barrio japonés, donde Sánchez empieza a darse a la mala vida: tras meses de ensaladas y zumos, vuelve a su masculina dieta de hamburguesas, patatas y costillas de cordero.

Falta una semana:

Pita, que también se ha dejado caer por Los Ángeles, opina que la E3 no es para él. El chico está muy arraigado en Galicia y digiere mal los cambios de escenario. Además, su estómago se resiente. Tal vez por eso ha dejado escrito que Los Ángeles es una ciudad "cutre, hortera y de plástico".

Hora cero:

Cerramos la revista el fin de semana en que toca votar al tipo que se sentará desde ya en la poltrona de nuestro ayuntamiento. Como en esta redacción hay división de opiniones, no comentaremos los resultados. Además, el coronel Font, que es hombre de orden, opina que aquí lo que sobran son rojos y faltan ciudadanos responsables y patriotas.

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Un mes de juegos más que notables, vive Dios. Las mejores adaptaciones de licencias cinematográficas, los simuladores criminales de moda, la acción hipertecnológica y la estrategia más pulcra y exclusiva hacen cola en los concurridos aledaños de nuestros discos duros.



EL BUENO

Ghost y Niobe son los buenos buenísimos de *Enter the Matrix*. Estos dos integrantes de la hermandad de El Elegido pretenden retirar el velo de Matrix para que podamos ver las cosas tal y como son en realidad, es decir, muy feas. Vamos, que además de buenos son inoportunos y más bien ingenuos, pero eso ya va en el sueldo.



EL FEO

La agente BloodRayne no es fea, claro que no. Pero no te acerques demasiado a ella, no te dejes seducir por su aire de mujer fatal y su agresivo encanto: es una vampiresa. Ya sabes, hará realidad tus deseos más íntimos. Pero algún día, cuando menos lo esperes, te morderá la yugular y te arrancará el corazón. Y eso está feo.



EL MALO

El malo supremo de *GTA: Vice City* eres tú. Acabas de pasar 15 años a la sombra, tus antiguos aliados quieren liquidarte, sólo sabes delinquir y estás dispuesto a todo. Vale, por supuesto que no eres tú, es sólo tu personaje. El caso es que puedes elegir entre pasarlo en grande haciendo el mal o llevar poco a poco a tu descarriado muchacho por la vía de la reinserción.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.



Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



Grand Theft Auto VICE CITY

Por J. Ripoll

Si *V* es para ti algo **más que una letra** del abecedario; **si fuiste capaz de llevar calcetines blancos** con mocasines, o camisas verdes bien manchadas de palmeras; **si aún guardas casetes de Milli Vanilli**, Bananarama o Giorgio Moroder, no lo dudes, **estás de enhorabuena**. Porque **los 80 han vuelto**. Al menos a tu vida y a tu ordenador.

No por casualidad, esta serie lleva ya más de 10 millones de unidades vendidas. Casi podemos decir que se trata del fenómeno más importante aparecido en la industria del videojuego en los últimos años. De hecho, explica en parte la devastadora victoria de la consola de Sony frente a la de Microsoft y Nintendo, sobre todo entre jugadores adultos.

GTAIII cogió a todo el mundo desprevenido. Nadie esperaba ese festival gráfico y de jugabilidad, en definitiva nadie esperaba la obra maestra que la gente de Rockstar acabó haciendo. En cierta medida, *Vice City* también ha pillado a unos cuantos con el pie cambiado. Había pasado un año desde el lanzamiento del título anterior. Pensar en cualquier cosa que no fuese una pequeña expansión era pensar en quimeras. Pero esta vez, la quimera se ha hecho videojuego.



Viaje con nosotros

Nuestro "héroe" se llama Tommy Vercetti, mafioso de profesión y hortera de nacimiento. El tipo estrena condición de ex convicto tras quince años malgastados en una prisión por una mala jugada del capo Sonny Forelli. Tommy, tan bobo como legal, no quiso delatar a su jefe.

Una vez liberado, Sonny se apresura a enviarle a Vice City, la hermana bastarda e imaginaria de Miami. La misión es cosa fácil. Cocaína por dinero. Todo debería salir bien. Y todo acaba saliendo mal. Era una trampa. Alguien se queda con la cocaína y con el dinero, Tommy sobrevive por casualidad (bueno, porque si no, no habría juego). Y justo en ese momento, en mitad de una ciudad que no conoces, sin armas, sin un mísero centavo en tus tejanos ceñidos, Tommy deja de ser

SAN ANDREAS, PUNTO DE ENCUENTRO



Nadie dudaba de las intenciones de Rockstar. Una saga como ésta no debe dejar de reproducirse. Así, en la reciente feria de Los Ángeles (E3) se anunció que un *Grand Theft Auto 4* está en camino. Contará con un motor gráfico de nuevo cuño, mayor presencia de acción interior y, de momento, se sabe que inicialmente será una exclusiva PS2. Pero, ¿acaso no lo fueron los anteriores títulos? En cuanto al nombre, *San Andreas* parece el epígrafe más probable, puesto que así se llamaba la tercera isla del primer *GTA*. ¿Adivinas cómo se llamaban las otras dos? Liberty City y Vice City.

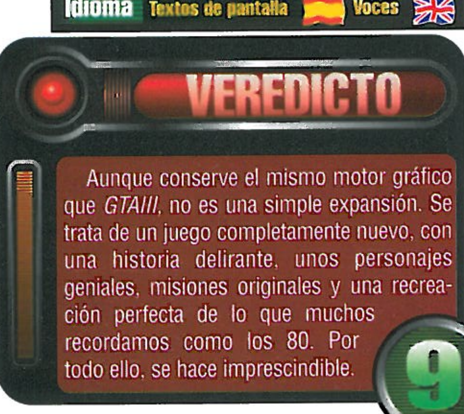

Una conducción temeraria puede matar al enfermo que transportamos.

un personaje no interactivo y pasa a estar bajo tu control.

De allí hasta el final (más de 20 horas de juego), te relacionas con personajes de lo más variopinto: abogados histéricos, coroneles mexicanos, directores de cine, traficantes, chulos y un largo carrusel de seres al límite. Hijos de los 80, vamos. Porque, más allá de las bondades propias del juego, si por algo destaca *Vice City* es por la extraordinaria recreación de una década que vio crecer a muchos de los jugadores que podrán disfrutar de la aventura (recuerda: sólo para mayores de 18). La estrategia de situar el juego en esos años es otra de las grandes decisiones comerciales de Rockstar. Está claro que ellos saben cómo ganar público.

Aunque lo primero que impacta cuando se empieza la partida son los coches (Porsche y Ferrari están presentes), los ciudadanos de







Persecución de motos en suelo mojado acaba en hombre a tierra.

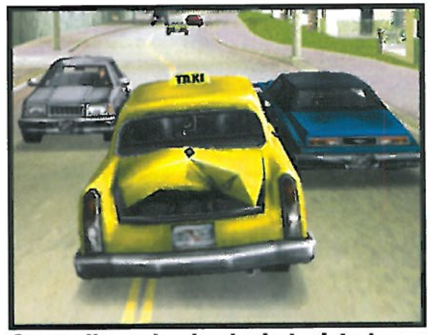
Vice City (patinadoras, yonquis de la laca y la gomina, consumistas menopáusicas...) o la música, el título es mucho más que una postal perfecta de una época. Porque detrás del cuidadísimo envoltorio, se encuentra una trama que engloba lo mejor de *Corrupción en Miami* y *El precio del poder*.

Esa historia de traiciones y venganzas se irá presentando con unas secuencias no interactivas en las que se echa en falta una mayor calidad de los personajes, pero en las que lucen especialmente los brillantes diálogos, mejorados gracias a las voces de famosos actores de cine como Ray Liotta o Dennis Hopper más unos memorables Luis Guzmán (*Traffic*) y David Paymer (*Nixon*) en los papeles de Ricardo Díaz y Ken Rosenburg. Las misiones a realizar van desde la coacción a los miembros de un jurado, el asesinato con una sierra mecánica de un traficante de poca monta, la demolición de edificios, la protección de testigos o el atropello de repartidores de pizza. Algunas contra el reloj, otras sin tiempo límite. Algunas en las que ir disfrazado, otras en las que no hace falta. Y más. Mucho más. Porque cada nuevo objetivo es un punto más retorcido que el anterior. La dificultad viene dada por el trabajo a resolver más que por la habilidad del enemigo. Y, tal como sucediera en *GTAIII*, todas las misiones pueden resolverse de diferentes formas.

Aventuras en la gran ciudad



Una de las novedades de *Vice City* es la posibilidad de visitar el interior de los edificios. De hecho, Tommy tiene una



Ganar dinero haciendo de taxista te permitirá comprar mejores armas.

habitación en un hotel bañado en neones rosas de nombre Ocean View. Allí uno puede cambiarse de ropa para evitar la persecución policial y acudir siempre que se desee guardar la partida. Este viaje puede resultar incómodo, pero supone el único peaje que debe pagar el usuario de PC por los orígenes consoleros del juego. Por lo demás, el nivel gráfico ha sufrido una mejoría brutal, se alcanzan los 1600 x 1200 píxeles (frente a los 640 x 480 de la versión para PlayStation 2).

Pero de poco serviría tanta calidad si no se hubiese mejorado el rendimiento del juego. A diferencia de *GTAIII*, este juego sí está optimizado para ordenadores de gama media. Ya no hará falta una máquina en garantía para mover los miles de polígonos de una ciudad con casi el doble de extensión que Liberty City.

HARBINGER

Esta inmensa nave espacial guarda en su interior muchos secretos

Escenario de ciencia ficción ... y rol.

Hordas de enemigos, con más de 65 ... y diversos jefes que suponen todo un reto.

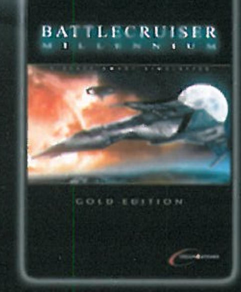
Más de cien niveles diferentes, construidos en siete mbientes distintos a explorar.







TAMBIÉN DISPONIBLE













Es el momento de aplaudir, también, la ausencia de errores de programación. No debemos sufrir por un regreso inesperado a la pantalla de Windows a causa de algún error grave. Ni siquiera se conocen incompatibilidades con aceleradoras o sistemas operativos. *Vice City* es, sin duda, una conversión modélica.

Junto a la posibilidad de visitar el interior de los edificios, un apunte que a buen seguro se irá consolidando en las próximas secuelas, el jugador podrá comprarlos. Como si de un corrupto *Monopoly* se tratase. A medida que uno ahorra el suficiente dinero negro (fruto del éxito de las misiones o el robo a los peatones), puede hacerse con propiedades. De todos modos, es otra idea que en este juego aún anda en fase de boceto y cuya aplicación a la partida en sí es poco menos que irrelevante.

Más interés tienen el resto de novedades, en especial la ampliación del catálogo de vehículos y armas. De los primeros hay que destacar que finalmente se pueden conducir diferentes tipos motos, desde las cuales se podrá disparar. También ganan presencia los helicópteros (de incómodo manejo) y los barcos (las salas de reunión preferidas por los traficantes). Unos y otros disfrutan de un acertado repertorio de cámaras que elevan el nivel de espectacularidad de tiroteos y persecuciones.



Un tiroteo frente a más de dos policías nos llevará de cabeza al hospital.

Pero no todo en *Vice City* consiste en hacer el mal. De nuevo hay sitio para aquellos trabajos en los que, previo robo

CANCIONES PARA EL OLVIDO

Aunque quienes lo deseen podrán escuchar su propia colección de mp3 durante el juego, lo más recomendable es perderse en el zapeo continuo entre las emisoras del juego y escuchar estas 100 canciones que han sido incluso editadas en CD. Todo un compendio de la música que sonaba en los 80, la década incomprendida.



V-ROCK

La emisora heavy del juego. En esta parada de melenudos, camisetas con invocaciones satánicas y pantalones ajustados, se han reunido los que aún valen la pena (Slayer), los que la valieron (Ozzy) y los que nunca valdrán (Iron Maiden, Megadeth).



WAVE

La alternativa a la música pop más convencional de los 80. Aquí yacen (puesto que ninguno de ellos sobrevivió a su fama) Frankie Goes to Hollywood, Blondie, Human League, Tears for Fears o The Psychedelic Furs. Todos con una buena colección de singles de éxito pasajero.



EMOTION

Excedentes de glucosa para una combinación de baladas y medios tiempos que acoge a la peor versión de Roxy Music (*More than this*), los Toto más clásicos (*Africa*) pasando por Kate Bush o Foreigner. Ideal para un paseo por la costa al atardecer.



FLASH

Multimillonarios, suicidas, ególatras, desquiciados. Casi todos los artistas con éxito de la década en un mismo lote. Michael Jackson, Inxs, ELO, Yes, Lionel Ritchie, Bryan Adams... A más de uno le estarán entrando sarpullidos, pero a otros se les erizarán los pelillos del cogote.



WILDSTYLE

Sería la colección ideal si *GTA* fuese un juego de baloncesto. O si quien esto escribe no fuese blanco y tuviese menos sentido del ritmo que Charlton Heston. Pese a todo, una emisora capaz de poner temas de Afrika Bambaataa debe ser escuchada.



FEVER

Sin duda, la combinación más ecléctica y decepcionante del repertorio. R&B que da paso a electrónica del sábado noche, para acabar en el callejón sin salida que supone el *Wanna Be Startin' Somethin'* del siempre presente Michael Jackson.



ESPANTOSO

Necesaria, divertidísima, compilación de la música latina de la época. Porque antes que la fábrica de clones de Ricky Martin sufriese de superproducción, canciones como *La vida es una lenteja* (*...o la tomas o la dejas*) te pillaban más desprevenido que hastiado. Justo lo contrario que en décadas posteriores.


La mítica matanza de Vice City.



La niebla resulta tan convincente como el resto de efectos climáticos.

del vehículo correspondiente, uno podrá transportar pacientes al hospital con la ambulancia, vigilar a sospechosos con un coche de policía, ganar dinero haciendo de taxista o acudir al rescate con un coche de bomberos. Todos son deliciosos añadidos que amplían el abanico de posibilidades que uno tiene en la partida.

Y es que aquellos que no jugaron en su día al anterior *Grand Theft Auto* deben saber que sus virtudes no se basan simplemente en la posibilidad de ir mutilando personas o estrellando coches. La grandeza de los dos últimos títulos de la saga reside en que, junto a *Mafia*, son los únicos juegos alejados del rol y los entornos multijugador que ofrecen una recreación excepcional de lo que podría llamarse una "ciudad viva", en la que pasan las horas, cambia el clima, la gente pasea, va de compras, se pelea, persigue al ladrón. En la que hay cientos de edificios diferentes y con personalidad. En la que se encuentran conductores temerarios o tortugas del asfalto, ciudadanos educados e impertinentes. Y en esa ciudad, el jugador (es decir, tú) tiene la libertad de hacer lo que le plazca.

Esta vez, el juego sí ha sido optimizado para ordenadores de gama media

El club de los cinco

El juego apuesta por una muy oportuna estética de cómic. Gracias a ella, ciertas deficiencias en el diseño de los personajes quedan difuminadas. Pero poco puede hacerse para ensombrecer el pobre trabajo en las animaciones y los movimientos de Tommy Vercetti. Nada que decir del control del mismo, espléndido si se usa teclado y ratón, pero el lastimoso espectáculo del Tommy corredor o la falta de elasticidad del Tommy pistolero dañan la valoración final del juego. Sobre todo porque ésos eran defectos que ya sobresalían en *GTAIII*, al igual que el mejorable sistema de colisión de objetos.

De todos modos, uno y otro son problemas que a buen seguro la gente de Rockstar terminará resolviendo en la próxima entrega de la serie. Hasta entonces, conformémonos con esta obra maestra y con los numerosos añadidos o modificaciones que están apareciendo en Internet gracias a la facilidad con la que se pueden alterar las pieles del personaje, las voces e incluso las líneas de diálogo. Otro acierto más de los visionarios de Rockstar, unos genios que nos han entregado el que tal vez sea mejor videojuego adulto de la historia.


Huir de la policía puede convertirse en la más difícil de las misiones



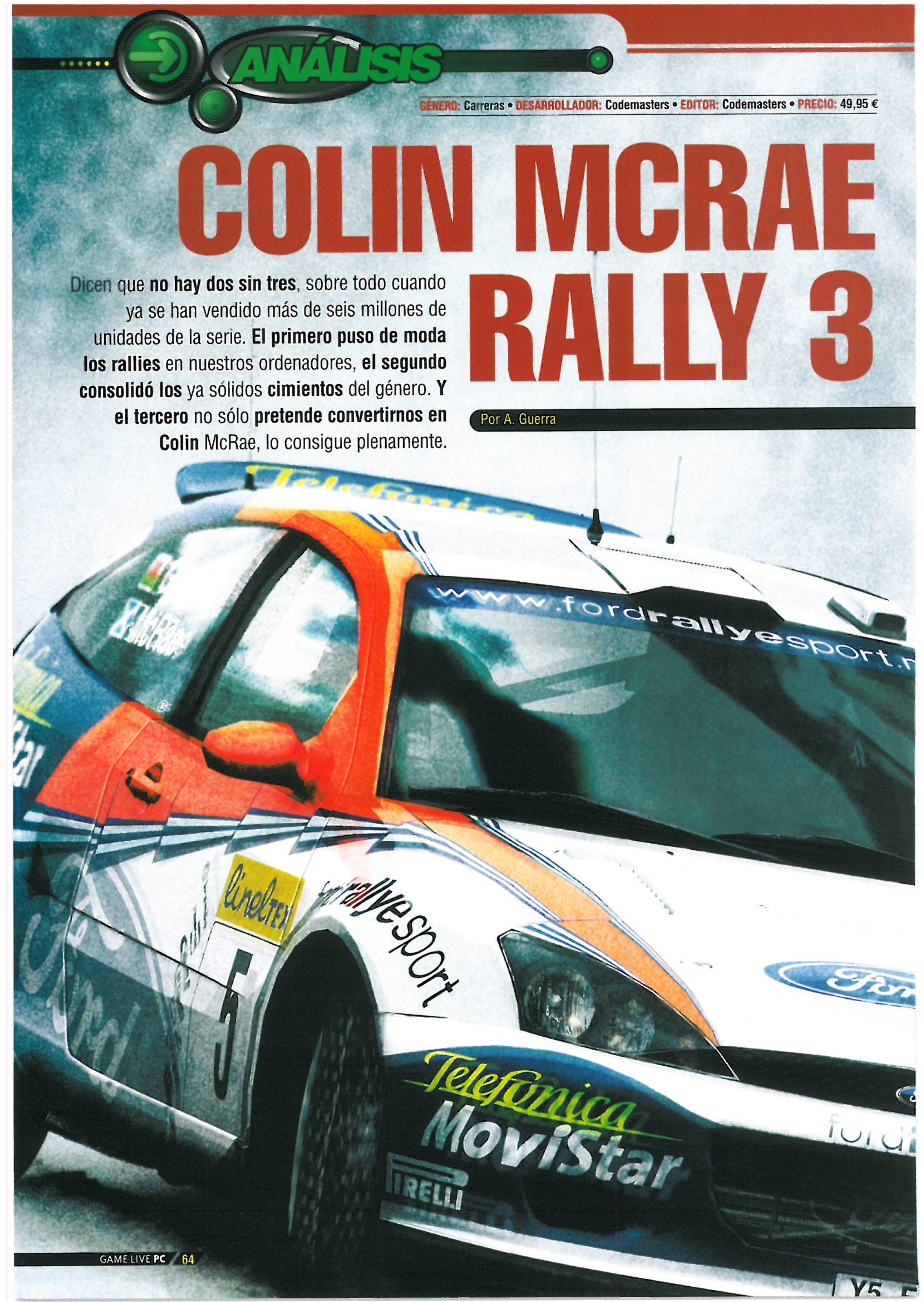
Ahora entiendo para qué sirven los cochecitos de golf.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Codemasters • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 49,95 €

COLIN MCRAE RALLY 3

Dicen que **no hay dos sin tres**, sobre todo cuando ya se han vendido más de seis millones de unidades de la serie. **El primero puso de moda los rallies** en nuestros ordenadores, **el segundo consolidó los** ya sólidos **cimientos** del género. **Y el tercero** no sólo **pretende convertirnos en Colin** McRae, lo consigue plenamente.

Por A. Guerra



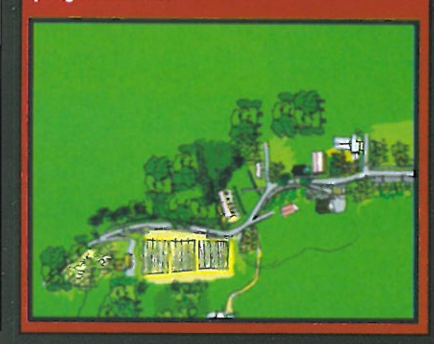
El primer *Colin McRae Rally* cambió la vida de muchos de nosotros. Por vez primera, nos sentimos en la piel de un piloto de rallies virtual, disputando distintas categorías sin ningún adversario más en pantalla. No hacían falta; se luchaba contra el crono, contra el tramo y contra uno mismo. No era fácil describir la emoción que este tipo de juego te hacía sentir, pero ésta se basaba en parte en que no tenías la certeza de ganar hasta cruzar la línea de meta y comparar tus tiempos con los demás.

El segundo título remodeló los gráficos y volvió a ser un excelente juego del género. Además, introdujo un modo arcade que permitía disputar carreras contra vehículos controlados por la CPU, aparte de modos multijugador en red local e Internet. Estos cambios acercaron el juego a *Sega Rally 2* o *Rally Masters*, lo que tal vez motivó que el usuario experto se decantase por *Rally Championship* y sus cientos de kilómetros milimétricamente renderizados.

Ahora, *Colin McRae Rally 3* toma un rumbo distinto. Algunos pensábamos que contratarían la licencia oficial del Mundial WRC, otros que aumentarían el número de

TRAZADOS CON ESTILO PROPIO

Los autores han realizado un gran trabajo con el diseño de las etapas. Son apropiadas para una conducción dinámica, en ocasiones milimétrica por lo angosto de los trazados, a veces sorpresiva por la continuidad de curvas, obstáculos, cambios de rasante o peraltes, pero siempre atractiva por la combinaciones de parajes, climas y decorados. Se nota el trabajo a nivel de bocetos realizado durante la programación.




Los saltos de agua deparan auténticas exhibiciones de vuelo.


La atención a las notas del copiloto es clave para el triunfo.

vehículos disponibles. Y la mayoría que, como corresponde a una secuela, seguirían la cómoda senda del continuismo. Nada de eso. Codemasters quiso explorar nuevas posibilidades y centrarse en la figura del deportista de élite de la competición. Para ello trabajó codo a codo con los responsables de Ford Racing para conseguir una experiencia nueva, lo nunca visto en juegos de este tipo.

Un McRae a tu medida

El propio McRae asesoró al equipo de desarrollo con vistas a mejorar las sensaciones al volante, pero sin obligar al jugador a pasar por una frustrante tortura. Tú y yo ya sabemos que no somos los mejores conductores del mundo, pero queremos tener la oportunidad de ganar. Y aquí la encontramos, porque, aunque el juego incorpora un complejo sistema físico y emula fielmente el comportamiento de la mecánica y velocidad, basta con un poco de práctica para llegar a ser dueño y señor de la carretera.

El juego se maneja de maravilla, y las diferencias de control entre los distintos coches disponibles es notable. Poco tiene que ver el Ford Focus RS WRC 02 con el Citroën Xsara Kit Car, o el Mitsubishi Lancer Evo VII con los Subaru Impreza WRX (44S), Ford Puma Rally Car, MG ZR Rally Car o Fiat Punto Rally Car. Sus volúmenes, pesos, tracciones y potencias varían, y ello se refleja estupendamente sobre la pista.

Más aún, se ha dado gran importancia a la representación de un rally en todos sus aspectos, y las asistencias son fundamentales. Por ello, debes buscar los mejores reglajes posibles. No es que sea necesario que te apuntes a un curso de mecánica por entregas, pero debes experimentar diferentes combinaciones de frenos, neumáticos, chasis, motor, caja de cambios, dirección y suspensión. Los gráficos de la telemetría te ayudarán a analizar los resultados. Por desgracia, muchas de las piezas no están disponibles inicialmente, así que tendrás que ganártelas en la carretera como premio a tus logros.

Copiloto de lujo

¿Necesitas ayuda? No desesperes, tu copiloto es nada menos que Nicky Grist,

TRUCOS, COCHES Y SORPRESAS

Al igual que en *Pro Race Driver*, Codemasters ha introducido numerosas sorpresas que irás descubriendo a medida que progreses. Pero si quieres acceso inmediato a las mismas, deberás comprar los trucos, ya que cada programa contiene un número secreto y no existen códigos universales de acceso. Así tendrás acceso a todos los circuitos, piezas, niveles de dificultad y vehículos. La lista completa de automóviles es la siguiente: Ford Super Focus (un 20% más rápido), buggy, avión, aerodeslizador, tanque, radiocontrol, clásicos (Citroën 2CV (Saxo, Xsara, Focus, Mitsubishi, Subaru), versiones de competición (Ford, MG, Subaru), todoterrenos (Mitsubishi Montero) y camionetas (Ford Transit).

REPÚBLICA DE IRLANDA: 1570 92 30 50
FRANCIA: 08 92 69 33 77
ALEMANIA: 0190 900 045
MÁS INFORMACIÓN Y OTROS PAÍSES:
WWW.CODEMASTERS.COM/BONUSCODES/
OPCIONES
SECRETOS





La lluvia y la nieve golpearán el cristal. Es hora de usar el limpiaparabrisas.


STRIKE FIGHTERS
PROJECT 1
29,95€
IVA Incluido
Strike Fighters: Project 1
Toma el control de un majestuoso caza y participa en desgarradoras escaramuzas aéreas. Localiza y destruye objetivos de tierra mientras esquivas y respondes el fuego de los aviones enemigos. Tus únicos aliados: ¡flamantes naves de combates y tus habilidades de pilotaje!
Diseñado por Tsuyoshi Kawahito, famoso creador de simuladores aéreos
Un potente motor gráfico 3D optimizado para renderizar en tiempo real miles de polígonos en alta resolución
Generador de escenarios aleatorios. ¡Jugabilidad sin fin con misiones totalmente nuevas cada vez!
Avanzado motor de terreno basado en mapas de elevación fractal y digital
Vuela y lucha en los cielos de 1960, una época hasta ahora prácticamente inexplorada por el resto de simuladores
Acción de alto nivel sobre las ardientes arenas de Oriente Medio
Los mejores aviones de la década de los 60
F-100 Super Sabre • MiG-17 "Fresco" • A-4 Skyhawk • MiG-19 "Farmer" • F-104 Starfighter
MiG-2 "Fishbed" • F-4 Phantom II • Su-7 "Fitter" • B-57 Canberra • IL-28 "Eagle"
C-130 Hercules • Tu-22 "Blinder" • O-1 Bird Dog • An-12 "Cub"
STRIKE FIGHTERS
PROJECT 1
PC CD-ROM
www.planetadeagostini.net
Teléfono de Atención al Cliente: 902 490 346 hotlineplaneta@hotmail.com
Interactive
THIRD WIRE


El Fiat Punto, un coche simpático que no goza de gran resistencia.


La interfaz nos ofrece las diferencias a favor o en contra en cada control.

un experto en estas lides que te acompañará en cada recorrido apuntándote sabiamente lo que te espera tras cada viraje. Es su voz la que escucharás en inglés y ello añade enteros a la carrera, pero también encontrarás sus notas dobladas al castellano si lo prefieres, así como todos los textos.

A los coches inicialmente disponibles, cabe sumarles más de una docena de extras y algunas sorpresas. Podrás utilizarlos en cualquiera de los 56 tramos (la mayoría bloqueados de entrada) y ocho rallies existentes, pero sólo en el modo de juego por etapas. Si quieres disputar la temporada completa, lo harás de la mano del Focus y en la piel de McRae, como corresponde a una simulación en toda regla.

Para entonces, ya habrás reparado en el excelente diseño de rutas. Una combinación de elegancia y sobriedad que merece la pena admirar con detenimiento. Nada está situado al azar, todo es fruto del cálculo y estudio de muchos profesionales tras examinar los auténticos recorridos de innumerables pruebas. Y se nota. Más aún, la combinación de los trazados con los escenarios, rayos de sol, gotitas de agua sobre el parabrisas, noche cerrada y nieve incesante hacen que cada tramo merezca repetirse una y otra vez. No sólo por mejorar los tiempos, sino por disfrutar nuevamente de ellos.

RALLY DIGITAL

Colin McRae Rally 3 es el primer videojuego que intenta reproducir todos los momentos importantes de un auténtico rally, no sólo el desarrollo de las carreras.


PRESENTACIÓN
El primer día se sucede el desfile de coches, para inmenso alborozo del público.


TALLER
Podremos examinar el coche cual radiografía y decidir los reglajes necesarios.


REAGRUPAMIENTO
Al terminar el tramo, deberás prepararte para volver a las asistencias.


ÁREA DE SERVICIO
No es sólo cuestión de configurar el coche, debes arreglar todos los desperfectos.


PODIO
Si quedas entre los tres primeros, recibirás el reconocimiento del público.


ÁREA DE SERVICIO
Es el momento de estudiar los trazados, hacer pruebas y ver la telemetría.


SALIDA
A falta de pocos segundos los cronometradores contemplan tu salida.


PRENSA
McRae aprovechará los momentos de calma para hablar con los periodistas.


CONTROL
Justo antes de volver a salir, recibiremos un completo informe de daños.


CAMPEÓN
Y si ganas el rally a lo grande, habrá trofeo y vítores de los fans por doquier.



Los escenarios son tan variados como la climatología.


No bromeaba Codemasters al prometer calidad fotográfica en el Focus.

Juego para rato

Poco puede decirse de los gráficos que no veas tú mismo en las imágenes. Son estupendos y cuentan con un altísimo nivel de detalle en los vehículos y especial atención al sistema de daños, ya que los coches se deforman hasta más no poder. La de veces que nos hemos quedado sin capó, puertas, parabrisas, parachoques o neumáticos. Y qué decir de la espléndida física de partículas, las tremendas polvaredas o los baños de tierra y barro que le damos al coche.

Las carreras multijugador funcionan perfectamente, admitiendo hasta cuatro usuarios por turnos o mediante pantalla partida. Sin embargo, aunque corran a la vez, no se verán ni podrán tocarse, para no desvirtuar el objetivo central de este título: reproducir fielmente el espíritu de los rallies. Sólo en una ocasión verás al contrario, y es al disputar una de las siete pruebas especiales en circuitos dobles.

Éste es uno de esos títulos que instalas en el disco duro, pasan los años y ahí se queda

Aquí hay juego para rato. Cuando seas capaz de acceder a niveles de dificultad superiores, sentirás en tus carnes toda la presión de un profesional, capaz de tomar cientos de decisiones por minuto sin desfallecer por la tensión acumulada metro a metro. Es entonces cuando *Colin McRae Rally 3* pasa de ser un gran programa a algo más. Éste es uno de esos títulos que instalas en el disco duro, pasan los años y ahí se queda. Pruébalo, no te arrepentirás.




Las carreras de campeones a dúo ganan espectacularidad en plena noche.


La sucesión de curvas, virajes y saltos es constante en cada etapa.



Las partidas multijugador pueden jugarse a pantalla partida o por turnos.



La nieve y el hielo suelen hacer su aparición en la prueba sueca.


Las repeticiones ofrecen nuevas cámaras en el interior de cabina.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Shiny Entertainment • EDITOR: Atari • PRECIO: 49,95 €

Por J. Ripoll

ENTER THE MATRIX

"¿Estás **preparado para la Verdad**?". En caso contrario, ya puedes ir preparándote. **Quieras o no**, en este 2003 la Verdad **te será revelada**. O eso dicen los hermanos Wachowski, que **se han tomado muy en serio el papel de iluminados** generacionales. **Primero fue el cine**, luego los cortometrajes de animación **y finalmente** (suenan fanfarrias) **El Juego**.

Todos tenemos héroes, gente que nos inspira y cuya obra nos gustaría haber firmado, cuya sucesión nos gustaría encabezar. Y los hermanos Wachowski son, aunque no lo parezcan, como nosotros. Ellos también tienen héroes. Uno de ellos se llama George Lucas, ese tipo que construyó un imperio a partir de un puñado de maquetas, unos cuantos bichos de látex y otro poco de mitología universal bien picada para que todo el mundo pudiese digerirla. Cámbiese

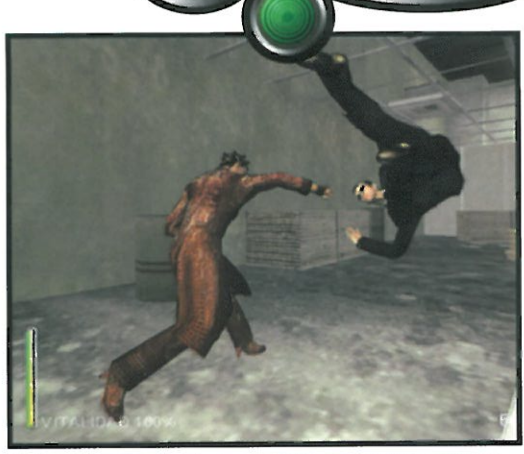
el cartón piedra por las pantallas verdes, manténgase el resto y tenemos el combinado que ha elevado a Larry y Andy (así se llaman los hermanos W.) a la categoría de popes del nuevo milenio. Claro está, ellos cuentan con la ventaja que da el tomar nota de los errores ajenos, los del maestro.

La primera lección que han aprendido es que hay que dejar la adaptación a juego de una película de éxito en manos de un estudio solvente. De hecho, el universo *Star Wars* ha propiciado muchos juegos fallidos porque Lucas rara vez elige bien los estudios de desarrollo externo. ¿Conclusión? Larry y Andy encargan a Shiny (compañía de bien ganado prestigio) la tarea de llevar *Matrix*, su Verdad, a nuestros ordenadores. Además, se involucran en el proyecto desde el principio, poniéndose de acuerdo con el líder del estudio, Dave Perry, en lo que quieren que sea el videojuego de la saga. Así, *Enter the Matrix* es algo más que un complemento para *Matrix Reloaded*. Quiere marcar un antes y un después en lo que a estrecha colaboración entre juegos y celuloide se refiere.



El abismo en la otra esquina

Enter the Matrix es un juego de lucha, de tiros, de coches y de naves. Todo en uno. Todo en tercera persona. Está dividido en doce grandes bloques o escenarios y las misiones varían en función del personaje que elijas. Ahora bien, olvídate de Neo, Trinity o Morfeo: ellos son los invitados estelares del videojuego, no los protagonistas. Puedes elegir entre Niobe y Ghost, entre una afroamericana con chaqueta de piel de serpiente o un asiático con traje y corbata. En partida tienen el mismo comportamiento (incluso las mismas animaciones), la única diferencia tiene que ver con los roles que asumen en las fases de conducción: Niobe conduce, Ghost dispara a los coches de los policías. Quizás no sea un gran incentivo, pero al no haber apartado multijugador, ni siquiera en modo cooperativo, la posibilidad de jugar con el otro personaje es la única razón de peso para volver a ejecutar el juego una vez lo acabas. Y el caso


Así de contundentes y precisos son los golpes de los que es capaz Niobe.



Esos policías barrigudos no deben plantear ningún problema.

es que no se tarda más de seis horas en hacerlo.

Más allá de los héroes a encarnar o la duración de la aventura, las principales dudas de prensa y jugadores recaían en saber de qué forma se habría incorporado la hora de material cinematográfico rodado expresamente por los hermanos Wachowski al juego en sí. Algunos estaban atemorizados ante la posibilidad de encontrarse otro *Metal Gear Solid 2*. No es el caso. Ojalá lo hubiese sido.

Sólo los combates cuerpo a cuerpo consiguen transmitir el espíritu del filme

El verdadero problema no es tanto la calidad de las imágenes (austeras y con una dirección de actores más bien pobre) sino el extraño efecto que se produce cuando esas escenas dan paso a otras, igualmente no interactivas, pero realizadas con el motor gráfico del juego. Y claro, si austera era la realización de los hermanos W., espartana debe calificarse la de Dave Perry y su equipo. A este cóctel de difícil digestión, añádele unas gotas de confusión argumental. Hayas visto o no *Matrix Reloaded*, lo más probable es que la historia de este juego se quede, siendo generosos, en una anécdota a olvidar. Nada que ver con ese capítulo necesario



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 800; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,4 GHz; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

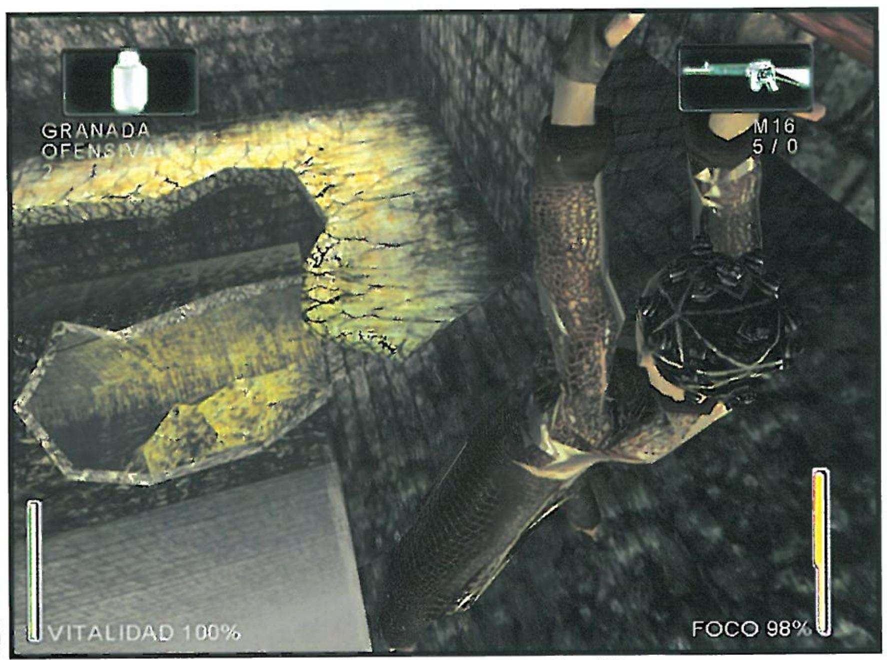
Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.



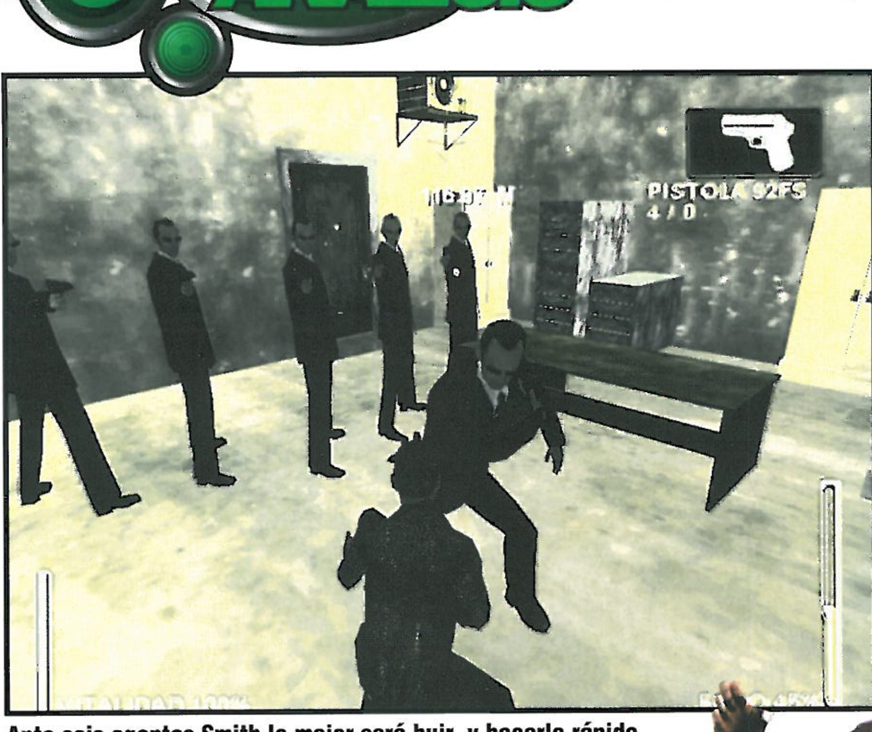
VEREDICTO

Enter the Matrix anda sobrado de grandes momentos, en especial, buenas secuencias de lucha y algún que otro tiroteo. Pero sólo son eso: momentos. Porque el juego de Shiny puede triunfar en distancias cortas, pero la suma de sus partes se queda bastante lejos de la excelencia que se nos prometía.

6,5



La muy discutible gestión de cámaras a veces te volverá loco.



Ante seis agentes Smith lo mejor será huir, y hacerlo rápido.

para entender la película y el universo *Matrix* que nos habían prometido.

Tras narrar el fracaso de la que se suponía pieza angular del juego, uno podría pensar que *Daikatana* finalmente tiene compañero de habitación. No es así. *Enter the Matrix* tiene virtudes que hacen que sobreviva a tanta falsa expectativa y tanta cura de humildad.

La gran huida

Lo mejor del juego llega cuando éste se comporta como el hijo bastardo de *Tekken* (combate técnico) y *Double Dragon* (combate compulsivo). Esos combates cuerpo a cuerpo sí transmiten el espíritu del *Matrix* cinematográfico. La cámara adopta una visión frontal con la que se puede disfrutar de una sucesión de golpes espectaculares, fruto de unas animaciones no siempre trabajadas (patadas y puñetazos están perfectamente reproducidos, pero acciones como correr o saltar son reflejos cómicos de la realidad).

Los combates resultan tan atractivos que pronto olvidas y perdonas alguna que otra deficiencia técnica. La posibilidad de ralentizar la secuencia para iniciar una batalla contra los vampiros inmortales o contra algún policía algo más mortal es la principal baza del juego. Junto a los combates, el otro gran clímax se presenta en las misiones en las que sólo nos queda huir. Correr hasta llegar al teléfono que nos devuelva a la realidad. Hay que escapar del agente o múltiples agentes Smith.

Gracias en parte a una banda sonora memorable, esos niveles sí transmiten la tensión que uno sentía cuando hace cuatro años veía a Neo correr por el interior de un edificio en busca de un teléfono lejano.


La misión del deslizador resulta tan poco convincente como la de los coches.


Está claro que *Matrix* no es competencia de los *Gran Turismo*.


La destrucción de los escenarios da un poco más de espectacularidad a los combates.



En los escenarios exteriores se echa en falta un mayor detalle de texturas y edificios.

REVOLUCIÓN EN LA RED

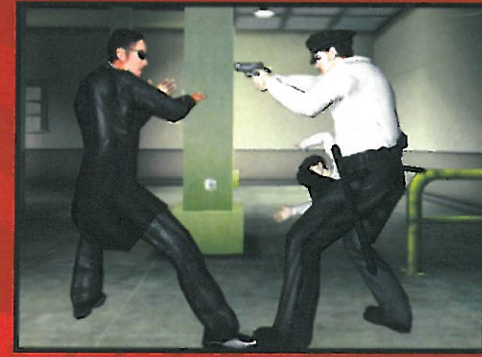



Aprovechando el lanzamiento de *Enter the Matrix*, el estreno de *Reloaded* y la feria de Los Ángeles (E3), Ubi Soft y Warner Bros. anunciaron el desarrollo de *Matrix Online*. Este juego pretende hacer la competencia a *World of Warcraft*, *Star Wars: Galaxies* o *Everquest 2* en su lucha por el trono de los juegos masivos multijugador.
Lo desarrolla Monlith, compañía responsable de grandes títulos como *Alien vs. Predator 2* o *NOLF2*, y saldrá a mediados del año 2004, aunque antes se iniciarán las fases de testeo público.
Del argumento se sabe que la historia está ubicada después de los hechos de *Matrix Revelations* y que en él podremos luchar, disparar y hacer uso del *bullet time*. El juego tiene posibilidades de éxito si consigue combinar de forma acertada los dos mundos (virtual y real), pero los vídeos mostrados hasta ahora lo sitúan muy lejos del esplendor gráfico de sus competidores.

Diferente suerte corren los tiroteos, que sí padecen la problemática de una cámara que enloquece más de lo que sería deseable y, además, no llegan al nivel de *Max Payne*. En las fases en que se trata de utilizar el rifle con mirilla telescópica, uno echa de menos el excepcional efecto de seguimiento de la bala que acompañaba los disparos en el juego publicado por 3D Realms.

Las misiones que incluyen fases de conducción se quedan en un término medio, entre el éxito de los combates y el fiasco (relativo) de los tiroteos. Cuando conduces coches, padeces la poca densidad del tráfico y la linealidad del recorrido a realizar. Si te toca subirte a naves deslizadoras, la cosa mejora, aunque el espectáculo queda algo lastrado por el exceso de dificultad.

Y es que *Enter the Matrix* es un juego difícil. Aunque no haya puzzles (se echan de menos), ni siquiera niveles en los que perderse (puesto que durante toda la aventura tendremos una flecha que nos indicará el camino a seguir, tan coherente como aburrido), cuesta horrores superar a una galería de enemigos poco o nada inteligentes pero sí muy numerosos.



Esta visión frontal es la que mejor va para llevar a cabo los combates.

Más allá de buenas y malas misiones, o secuencias de vídeo algo discutibles, la gran herida al juego viene provocada por su aspecto visual nada pulido. Junto a unos escenarios con escaso detalle, encontrarás texturas inexistentes, cuerpos que desaparecerán en medio de una columna o coches con ruedas cuadradas. Aunque Shiny haya lanzado una batería de parches que disimulan muchos de esos errores capitales, el mal está hecho.

Vistos los resultados, parece claro que el lanzamiento de *Enter the Matrix* debería haber coincidido con el de la tercera película de la saga, *Revelations* (noviembre 2003), y no con el de *Reloaded* (Mayo 2003). Para entonces Dave, Larry y Andy habrían tenido tiempo de presentar el juego con el que soñaron y no esta mezcla entre sueño y pesadilla.



En los tiroteos masivos, siempre es mejor resguardarse tras alguna caja.



Los combates contra enemigos "final de nivel" requieren más técnica de lo habitual.



La persecución en la autopista queda muy lejos del nivel visual de la película.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Big Huge Games • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 44,99 €

RISE OF NATIONS

La historia universal **vuelve a servir de pretexto** para otra sesión de estrategia tan extenuante como adictiva. **Este cruce** entre *Age of Empires* y *Civilization* **tal vez no pueda aspirar a la medalla** de oro **a la originalidad, pero sí ofrece** una bacanal de **estrategia y dinamismo** elevados al cuadrado.

Por J. Font

Siempre supimos que *Age of Empires*, pese a su indiscutible importancia histórica y lo divertido que sigue siendo jugarlo hoy por hoy, era fácil de superar en lo que a profundidad estratégica se refiere. Big Huge Games ha conseguido hacerlo partiendo del estilo de juego creado por Bruce Shelley y compañía. Se nota que detrás de este proyecto hay un equipo cualificado, el que lideraba Bryan Reynolds, un tipo cuyo nombre figura en los créditos de juegazos como *Colonization*, *Civilization II* o *Alpha Centauri*.

Pese a las evidentes similitudes a nivel gráfico con *Age of Empires*, el motor de este juego ha sido diseñado a conciencia. Permite una funcional combinación de 2D y 3D, lo que se plasma en animaciones de una cierta espectacularidad y un nivel de detalle bastante alto para juegos de este tipo. El remozado del motor permite también introducir efectos especiales variados y bastante espectaculares.

En cuanto a la mecánica de juego, se trata de desarrollar civilizaciones a lo largo de 6.000 años de historia dividida en varias fases. Lo de siempre, sí. Pero mejor que nunca.

La conquista del planeta

El juego ofrece una campaña totalmente configurable en la que debes enfrentarte al resto de naciones en un mundo realista y convincente. Las condiciones de partida y la forma de obtener la victoria quedan a expensas de lo que el jugador decida. Puedes conquistar países enteros o partes de ellos. Y puedes hacerlo con las armas en la mano o utilizando métodos más sutiles.

Dispones de un territorio inicial que suele estar rodeado de indígenas neutrales, así que ampliarlo resulta bastante fácil al principio. A medida que avanza el juego, la cosa se va complicando, y cada

vez debes dedicar más tiempo al análisis del mapa estratégico. Se trata de una especie de tablero de *Risk* sobre el que puedes tomar decisiones como el avance de tus tropas, el grado de atrincheramiento de cada región o el uso que haces de las bonificaciones económicas y militares que vas obteniendo.

A diferencia de títulos como *Medieval Total War*, no se pueden construir edificios ni reclutar tropas en tu territorio inicial. La única forma de ampliar tu ejército inicial consiste en conquistar territorios nuevos y que parte de la población de éstos se una a tu facción, cosa que no siempre ocurre. Para saltar de un continente a otro tienes que dominar las regiones de paso, lugares de singular importancia estratégica en los que suelen aglomerarse ejércitos de distintos países.

Desde el mapa general puedes establecer relaciones con los distintos países que intervienen en el juego. La actividad diplomática se desarrolla por turnos. En cuanto eres agredido o decides invadir otro país, el juego pasa a un escenario en el que las acciones se suceden en tiempo real. Una vez en este escenario, el juego te asigna objetivos según la importancia y los niveles de atrincheramiento de la región. Debes cumplir con esa lista de tareas en un tiempo límite y en las condiciones que se te asignen. A veces se te permite usar todo tu ejército y otras debes buscarte la vida con un puñado de unidades y algún posible refuerzo posterior. A veces, puedes crear asentamientos en territorio enemigo y reclutar tropas. Incluso hay veces en las que la región invadida se rinde, sin más, reconociendo tu superioridad militar.



La lucha por el territorio

En cuanto estableces tus ciudades, el juego empieza a cobrar un inconfundible aire *Age of Empires*, ya que debes empezar a recoger recursos inagotables. Necesitas oro, madera, alimentos, hierro, conocimiento y petróleo. Este último sólo se hace necesario en fases posteriores del juego.

El oro no se obtiene mediante la explotación de minas sino gracias al intercambio entre distintas ciudades o países de 32 recursos secundarios (diamantes, azúcar, carne...). No es un proceso complejo: basta con que asignes un mercader a estas operaciones y él se encargará de explotar los recursos disponibles y generar ingresos. También existen objetos de bonificación esparcidos por el escenario, que tus exploradores capturarán en cuanto los divisen.

En cuanto a unidades, el parecido con *Age of Empires* vuelve a ser evidente. Cada nación dispone de cuatro unidades especiales y una serie de bonificaciones que permiten sacar un rendimiento extra a algunos integrantes de tu ejército.

Los edificios son los mismos para todas las naciones en liza, lo que facilita su identificación. Tu capacidad para construir está bastante limitada, ya que a duras penas podrás construir grandes ciudades amuralladas. En el fondo, los asentamientos no tienen por qué ser muy grandes, porque su única utilidad es asegurar tus posiciones en el territorio y permitir que produzcas de manera más eficiente.

Los edificios sí pueden destruirse en combate, pero las ciudades permanecen. La infantería puede apoderarse de ellas, pero el bando que las conquista no puede usarlas para producir hasta pasado un periodo de asimilación. En ese tiempo, debe limitarse a defenderlas para evitar que el enemigo las recupere. Cuando actúas más allá de tus fronteras, las unidades precisan avituallamiento, de lo

LAS CUATRO DIFERENCIAS

Nada va a impedir que este juego sea comparado con *Age of Empires*. Pero es de justicia reconocer que supera a su modelo en áreas esenciales y ofrece buenas alternativas en otras.



CIUDADES Y CAPITALES

Las ciudades se toman o se dejan, pero no se destruyen ni se protegen con murallas infranqueables. El control del territorio es una de las claves del juego, así que pronto entenderás que la mejor defensa es un buen ataque. Además, conquistar la capital de una nación significa la eliminación de ésta.



DESTRUCCIÓN MASIVA

Llega la Era Contemporánea, descubres el uranio y los misiles balísticos. Puedes llevar a cabo ataques a distancia en cualquier parte del escenario siempre que los antimisiles Patriot te lo permitan. Los resultados son devastadores en el caso de las armas nucleares. Uno de estos pepinos deja una ciudad lista para ser conquistada.



TIERRA, MAR Y AIRE

No estás limitado al manejo de unidades terrestres. Aquí puedes atacar por tierra, mar y aire. Existen unas cuantas unidades con habilidades especiales que permiten incrementar las dosis de estrategia. Es el caso de los generales, con sus habilidades tácticas, o los espías y los comandos, con habilidades de infiltración y asesinato entre otras.



DIPLOMACIA Y PREMIOS

Puedes negociar la paz o declarar la guerra. Tú decides qué será mejor para situar tu nación en el lugar que le corresponde. La conquista de nuevos territorios aporta comodines de un solo uso que servirán para obtener algunas ventajas en los momentos más comprometidos de la conquista del globo.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 750; 256 MB de RAM
12+ www.pegi.info

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Rise Of Nations es un juego que se adapta a la perfección a los gustos y preferencias de estrategas de todo tipo. Aunque exhibe sin rubor sus deudas con *Age of Empires* y *Civilization*, lo cierto es que su fórmula resulta tan eficaz y atractiva que no va a dejar a ningún aficionado indiferente.

8,5



Nada como castigar al enemigo desde el mar para minar su resistencia.



Los generales te permiten realizar formaciones avanzadas.



Para doblegar a una nación rival, basta con conquistar su capital.



Un juego de conquista al más puro estilo *Age of Empires*, pero con más elementos estratégicos.

contrario, además de ser castigadas por el enemigo, se debilitarán e incluso dejarán de disparar por falta de munición.

Prodigio técnico

Eriges civilizaciones a lo largo de 6.000 años de historia: lo de siempre, pero mejor que nunca

Los desarrolladores han apostado por dotar al juego de un inmenso árbol de tecnología. Los avances se llevan a cabo básicamente en cuatro áreas: militar, civil, comercial y científica. Cada uno de estos indicadores dispone de ocho niveles de mejoras. A pesar de que las partidas suelen empezar en una época concreta, ésta puede cambiar en cuanto se alcanza ciertos niveles de desarrollo en estas áreas. Por supuesto, no es raro que una facción vaya a un ritmo mucho más rápido que otra, salte de época y pase a tener un ejército más moderno y poderoso. Los avances en la estructura de edificios disponibles dependen de las áreas específicas, no del salto de una época a otra.

El modo para un jugador es rico y ofrece entretenimiento para horas. Pero claro, siempre habrá quien lo vea como una forma de prepararse para la verdadera diversión: las partidas multijugador, que siguen parámetros muy similares pero introducen el siempre bienvenido factor humano.

Una de las características más destacables de este título es que se adapta a todo tipo de jugadores. Puedes combatir a lo loco o tener en cuenta hasta el menor detalle. Todo depende del nivel de dificultad y los parámetros de partida que selecciones. Las unidades de élite, los exploradores y los espías pasan desapercibidos cuando juegas en un modo de dificultad bajo, y sucede exactamente lo mismo con las cartas de bonificación que vas acumulando. Pero si aumentas esos niveles de dificultad, el éxito empieza a depender de tu destreza, es decr de tu capacidad para sacar partido a los pequeños matices. Es decir, que en este festín de estrategia hay barra libre: puedes comer (y profundizar) cuanto desees.



Después de conquistar una ciudad, debes defenderla durante un periodo de tiempo.



Algunas misiones, como la que comprende esta batalla, se basan en el combate puro y duro.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Volition Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €

RED FACTION 2

Por S. Sánchez

Has visto la puntuación, estudiado las capturas y puede que hasta **echado un vistazo al veredicto**. Bueno, **no te precipites**: el nuevo *Red Faction* no es uno de esos juegos que marcan época, pero sí **hay algún detalle interesante** sobre él **que deberías conocer**.

Primera sorpresa: el pequeño de la familia *Red Faction* apenas se parece a su hermano mayor. Y no es que se trate de un hijastro bastardo o adoptado. No, los expertos en genética con los que acabamos de consultar confirman nuestras sospechas: aquí han cruzado consolas con compatibles. Y, como de costumbre, el resultado de tanta alquimia irresponsable no acaba de convencer.

Red Faction 2 empezó siendo un juego para PlayStation 2. Ahora pasa a compatible en lo que, según nos dicen, no es una conversión directa. Pero el juego de consolas se hace notar más de lo que sería deseable. Lo que no se ve por ningún lado es la voluntad de adaptarse a las posibilidades de la nueva plataforma.

El otoño del patriarca

Otros cambios tienen que ver con la ambientación y la historia, ya que esta vez no se trata de mineros revoltosos, sino de soldados de élite enfrentados a una cruel dictadura. *Red Faction 2* transcurre cinco años antes de la rebelión en Marte del título original. En el juego, asumes el papel de uno de los soldados especiales del ejército de Sopot, líder y dictador de la Commonwealth. Tu antiguo líder quiere exterminar al grupo del que formas parte porque os habéis convertido en una amenaza para sus delirios de poder absoluto, así que debes echar mano de tus habilidades (además de un magnífico tirador, eres un flamante experto en explosivos) para resolver tan peliaguda situación.

El juego arranca con fuerza. Junto al resto de soldados rebeldes, debes entrar en el centro en que se está investigando con nanotecnología para crear tropas de élite. Estás en franca desventaja, más o menos, diez a uno. Eso no debería ser problema para un supersoldado, pero el caso es que tus superpoderes tampoco son tan súper, después de todo. Para

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +16)
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



VEREDICTO

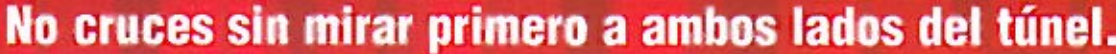
Es una pena, pero el nuevo *Red Faction* le hace muy poca justicia a su predecesor, sobre todo por el irregular nivel de dificultad y las deficiencias técnicas. Eso sí, jugarlo no es en absoluto perjudicial para la salud, incluso podría recetarse como remedio rápido (y corto) contra el estrés.

6



En momentos concretos, cuentas con el apoyo de las fuerzas rebeldes.




No cruces sin mirar primero a ambos lados del túnel.



Un pequeño empujón basta para ver saltos del ángel como éste.

empezar, no tienes dos velocidades de desplazamiento distintas y no puedes inclinarte literalmente. Los combates son del tipo "yo contra el mundo hasta que mi barra de salud diga basta". Las únicas precauciones que puedes adoptar consisten en agacharte y cobijarte tras los muros, pero esta última es una eficacia relativa, ya que en *Red Faction 2* (como en su predecesor) las estructuras tienden a permanecer intactas muy poco tiempo.

Destruye, que algo queda

Este juego te da la opción de hacer realidad el sueño dorado de Bart Simpson: trabajar en una empresa de demoliciones. Puedes hacer que los muros salten por los aires y causar grandes estropicios, pero debes tener mucho cuidado, ya que tus enemigos también disponen de esta posibilidad y no dudan en aprovecharla siempre que pueden.

De todas maneras, la superficie destruible resulta bastante limitada. Se trata de un serio inconveniente, ya que el gran atractivo del juego consiste en la destrucción selectiva y el uso táctico que ambos bandos pueden hacer de ella. Cuanto menos puedes destruir, menor resulta la sensación de libertad. Es una pena que en Volition no hayan sacado algo más de partido de la idea más original y con mayores posibilidades de todo el juego.

El caso es que tu personaje sólo utiliza sus cualidades de experto en explosivos en momentos puntuales del juego. El resto consiste en una alternancia de fases que se resuelven a la brava, con tu pistola o las armas y munición que obtengas de enemigos caídos (puedes manejar dos a la vez, una con cada uno de los botones del ratón), y otras en que puedes pilotar o bien ocupar la posición de artillero de diversos vehículos, ya sean aéreos, terrestres o marinos. Estas últimas fases son de lo mejor del juego, ya que el manejo de los vehículos es sencillo y fluido y los enemigos y obstáculos abundan.

Esta vez no se trata de mineros revoltosos, sino de soldados enfrentados a una cruel dictadura

Por contraste, las fases en que avanzas a pie y disparas se hacen algo monótonas. Y eso a pesar de una inteligencia artificial dotada de pautas supuestamente humanas que hace que los primeros pasos en el juego sean toda una pesadilla. Por desgracia, a medida que avanzas, los enemigos parecen cada vez más tontos aunque más resistentes a las balas, una desconcertante tónica que sólo rompen los de final de nivel, que son tan duros como astutos.

Como consecuencia de su origen consolero, *Red Faction 2* arrastra limitaciones a la hora de guardar la partida (sólo es posible en puntos concretos bastante separados entre sí) y en el modo multijugador, reducido a una simple opción de combate directo. Es una lástima que no dispongamos de la opción de enfrentarnos a otros jugadores pilotando los vehículos del juego o con la opción de destruir partes del escenario.

Los enemigos de final de nivel tienden a ponerse a cubierto y esperar.



No hay puerta, pero puedes crear una con una pequeña explosión.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Arxel Tribe • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,95 €

MISTMARE

A veces, **los juegos que llegan de puntillas** son los que **acaban dejando el mejor sabor** de boca. **Eso pasó con *Gothic***, el juego de rol revelación de la pasada temporada. Y **algo parecido puede decirse del** recién **aterrizado *Mistmare***, de Arxel Tribe.

Por J.J. Cid

Quizás sea el rol el género en el que más difícil se hace romper moldes y sorprender con un planteamiento nuevo. En un mercado en el que el marketing es casi tan importante como la calidad del producto, es curioso que un juego como *Mistmare* no llegue precedido de titulares grandilocuentes. No se apoya en una licencia famosa ni viene de la mano de ninguna compañía gurú del género, pero tiene números para estar entre lo mejor del género a finales de año.

Mistmare entra por los ojos, el oído y sobre todo por la imaginación. Es complicado innovar algo en un entorno fantástico plagado de reminiscencias de Tolkien, pero *Mistmare* lo consigue.

Aventura sobre rol

La historia en la que se basa el argumento del juego tiene como premisa una popular línea de cómics norteamericanos, los *What If*. Sus argumentos nacen de preguntarse qué hubiera pasado en caso de que algún acontecimiento concreto hubiese cambiado la historia tal y como la conocemos. En *Mistmare*, nuestro mundo no ha experimentado una Revolución Industrial y la Iglesia se ha hecho con el control de la magia. Tu papel es el de joven inquisidor que se salta la ortodoxia para enfrentarse a un peligro inimaginable.

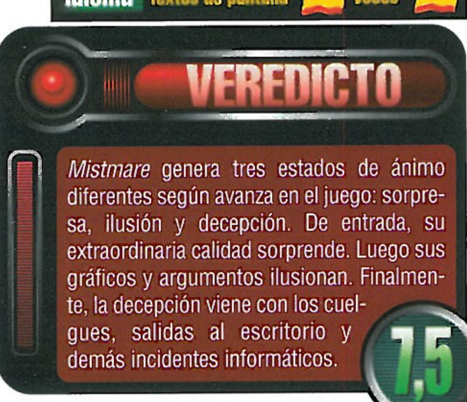
Mistmare desarrolla este argumento de una forma creíble y amena. El jugador se ve sumergido en este mundo de verosímiles fantasías y en las rutinas de Isadur, el protagonista. Las horas del día influyen en los acontecimientos y existen límites temporales para las misiones que se te asignan. Para que el juego no se haga demasiado complejo, los desarrolladores han ido esparciendo una serie de pistas o "trampas" que evitan que acontecimientos y objetos importantes pasen desapercibidos.

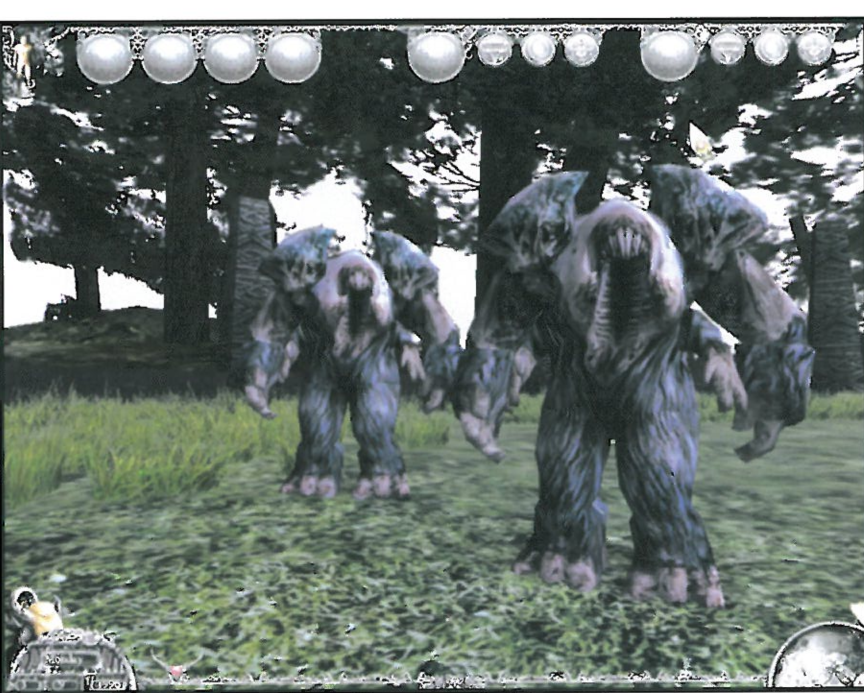
Entorno de sueños y pesadillas

El desarrollo del juego es también de altura. La evolución de nuestro personaje nos da libertad para orientar su experiencia hacia diferentes ramas del conocimiento. Así, acabamos configurando a nuestro héroe, lo que nos compensa por la imposibilidad de crearlo de cero.

El inventario y la ficha del personaje son bastantes atractivas e informativas. No existe un automapa como tal, pero sí tenemos un plano general de cada zona (no cavernas y similares) en el que podemos indicar adónde queremos desplazarnos. Otro factor curioso es la imposibilidad de







Los enemigos son variados y tienen un aspecto aterrador.

UN ROL ALTERNATIVO

Mistmare va a suponer un soplo de aire fresco para el anquilosado género del rol. La acumulación de pequeños matices de importancia hacen que sea una alternativa válida a casi todo el rol jugado hasta ahora.



UNA HISTORIA ORIGINAL

Los Reinos Olvidados son historia. *Mistmare* representa la certeza de que hay rol más allá de la franquicia *Dungeons & Dragons*. El argumento de este juego es realmente nuevo, original y fascinante.

MOTOR GRÁFICO PODEROSO



Los motores gráficos de última generación no tienen por qué estar reñidos con los juegos de rol. *Anachronox* ya demostró que uno de los de moda puede adaptarse a este género. *Mistmare* obtiene muy buenos resultados con el flamante Lith Tech 3.2.



MENÚS CONCEPTUALES

El concepto gráfico de los menús y pantallas de navegación confieren a los juegos de rol un entorno con personalidad. Un cuidado acabado en este apartado suele hacer más ameno el arduo navegar entre pantallas.

LUCHA CONTROLADA



¿Turnos o tiempo real? Quizás en el término medio esté la virtud. *Mistmare* ha desarrollado un sistema único con cuatro escuelas de lucha. Puede resultar algo confuso al comienzo, pero con el tiempo te acostumbras a ello.



El sistema para encarar a los enemigos no resulta del todo convincente.



El motor del juego es capaz de crear unos combates de gran belleza.

grabar partidas desde el juego. El programa se encarga de hacerlo de manera automática. Si caemos en combate, podremos elegir entre resucitar bajando el nivel de los enemigos o bien resucitar en el comienzo del capítulo.

Gráficamente el juego es una delicia. El motor Lithtech 3.2 muestra todo su poderío tanto en exteriores como en interiores repletos de detalles y efectos sorprendentes. El ciclo solar, los efectos meteorológicos, las sombras, los hechizos, etc., están representados con todo lujo de detalles a una resolución máxima de 800 x 600. Todo ello con un buen rendimiento en un equipo medio. Tenemos la opción de manejar la cámara a nuestro antojo o bien posicionarla en primera o tercera persona.

En Mistmare no ha habido Revolución Industrial y la Iglesia controla la magia

Los movimientos de los personajes son de lo mejor que hemos visto en un juego de rol. Sólo por los andares de un ciudadano cualquiera podemos saber su sexo y complexión física. Quizás sea en los combates donde más robotizados nos parezcan, pero en líneas generales rozan un altísimo nivel.

Pero no todo son buenas palabras para *Mistmare*. El juego de Arxel Tribe sufre como ningún otro del lastre de toda una plaga de molestos *bugs*. Olvidándonos de las lagunas de la inteligencia artificial, los fallos de detección de objetos y las lagunas en el combate, el juego nos regala una y otra vez con insidiosos cuelgues y salidas al escritorio. Puede que estos problemas se arreglen con la inclusión de sus correspondientes parches, pero actualmente acaban con la paciencia del rolero más resignado.



Si caemos en combate, siempre podemos reducir el nivel de los enemigos.



Los efectos de partículas ofrecen un espectáculo deslumbrante.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Image Space Inc. • **EDITOR:** EA Sports • **PRECIO:** 47,95 €

F1 CHALLENGE ´99-´02

Por A. Guerra

Hay hambre de Fórmula 1. Tanta, **que EA Sports ha decidido** no **darnos** una, sino **cuatro temporadas de golpe** y porrazo con las que saciarnos. **Es hora de recuperar a** Hakkinen, De la Rosa, Herbert y Gené, o emular los pinitos de **Fernando Alonso a sus 19 años**.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 3+ (www.pegi.info)

Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 1000; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Un fantástico juego de carreras en el que, pese a todo, se echa en falta la temporada actual. Más allá de leves retoques y la inclusión de los cuatro campeonatos anteriores a éste, no encontrarás nada que no disfrutases anteriormente. Pero si no compraste el anterior, *F1 Challenge '99-'02* es imprescindible.

7

La *Alonsomanía* ya está aquí y EA ha dado con el momento idóneo para lanzar un juego de Fórmula 1 en España. Habida cuenta que Geoff Crammond ha aparcado temporalmente su serie *Grand Prix* y que no se atisban en el horizonte otros títulos similares, este F1 no tiene competencia. Lo que no deja de ser una lástima, porque no tendremos una temporada 2003 que llevarnos a la boca en un tiempo.

En este juego sólo verás a Alonso en Minardi luchando por terminar las carreras, no por ganarlas. Lo mismo sucede con Marc Gené y Pedro Martínez De la Rosa, también presentes en el juego. La gran novedad es que se han incluido cuatro temporadas oficiales (1999, 2000, 2001 y 2002) en vez de una sola, todas ellas reproducidas fielmente gracias a la licencia de la Federación Internacional de Automovilismo.

Puedes jugarlas correlativamente o por separado, probar el coche en las sucesivas sesiones de entrenamiento, disputar grandes premios sueltos o campeonatos completos con el consiguiente baile de escuderías y pilotos, cambios de patrocinadores, distintos circuitos y demás. Sus números son llamativos: 44 monoplazas, 34 pilotos y 17 circuitos disponibles. Cabe reseñar que no todos tienen el mismo nivel de detalle, pero la media es muy alta. Además, la definición del interior de los coches y boxes es fantástica, así como el número de cámaras disponibles en carrera y repeticiones.

De vuelta rápida

Lo mejor, sin duda, es la profundidad técnica del programa. A una potente inteligencia artificial de los contrarios se le une la excelente reproducción física, con un comportamiento que emula fielmente la respuesta de estos bólidos en función de sus reglajes. De hecho, la oportunidad de confrontar los resultados con los datos de telemetría hará las delicias de los amantes de la mecánica.

Los reproducción de los daños es casi perfecta, así como los sonidos. Embarcarse en un Gran Premio con modos de

LA AUTÉNTICA F1

Cuatro temporadas, cuatro, llenas de velocidad punta y espectaculares vuelcos.

1999
Mika Hakkinen gana el Mundial por tan sólo dos puntos en un final de infarto. Eddie Irvine se queda con la miel en los labios. De la Rosa y Gené consiguen puntuar.

2000
Tercer Mundial de Schumacher, el primero con Ferrari, tras muchas broncas sobre la pista con Hakkinen. De la Rosa suma dos puntos con Arrows antes de irse a Jaguar.

2001
Paliza de Schumacher a Coulthard, al que casi dobla en puntuación. Fernando Alonso es capaz de terminar un Gran Premio entre los diez primeros con Minardi.

2002
Schumacher y Barrichello hacen el doblete con abrumadora superioridad. Tras esta temporada, cambian las reglas de la F1 y Alonso pasa a ser piloto oficial de Renault.


Las carrocerías brillan como espejos al sol.

conducción realistas y cámara desde cabina es una experiencia que nadie debería perderse. El rugir de los motores te envuelve por completo, y antes de darte cuenta ya no miras a la pantalla para verificar en qué marcha estás. Lo sabes porque lo escuchas.

Los controles no tienen mejora posible, ni la interfaz, y los datos más importantes se muestran en pleno volante, mientras la información general está muy bien distribuida en pantalla. Qué decir a estas alturas de los cambios climatológicos: los efectos de lluvia y niebla son sobrecogedores. Y no faltan las opciones multijugador en Internet, que junto a la posibilidad de emplear cualquier coche, piloto o temporada, proveerán de muchas horas de diversión.

F1 Challenge ´99-´02 te ofrece cuatro temporadas de auténtica Fórmula 1

¿Indispensable o no?

Se echa de menos la traducción del programa al castellano, así como la inclusión de documentos, vídeos, mayor información de la competición y una escuela de pilotos que ayude apropiadamente a introducir a los más novatos. Con todo, si quieres disfrutar de una auténtica carrera de Fórmula 1, no encontrarás mejor sitio que *F1 Challenge ´99-´02.*

Ahora bien, es un calco de *F1 2002*, lo que no tiene por qué ser malo pues fue nuestro juego de carreras preferido el pasado año. Pero los menús, presentaciones, gráficos, controles y demás características son muy similares. Demasiado. Cierto, junto a las cuatro temporadas se introducen pequeños detalles visuales, sutiles variaciones en el desarrollo de las carreras y mayor estabilidad del producto, fruto de la optimización de su antecesor. Pero, ¿es suficiente?

Depende del usuario. Como puesta al día de la serie para los que no disfrutasen de la última entrega, es un juego formidable que además cuenta con varios mods de alta calidad disponibles de forma gratuita (y actualizaciones no oficiales de la temporada en curso). Vamos, indispensable si te gustan los buenos simuladores de conducción y no tienes los más recientes. Pero como nuevo producto de casi 48 euros, cabe pensar si merece la pena adquirirlo o esperar a mejoras más relevantes en un posible *F1 2003*. Sinceramente, esperábamos más novedades después de doce meses.


El interior de cabina es la vista que posibilita una mayor inmersión.


La IA de los pilotos está muy conseguida.


En la parrilla de salida, las azafatas permanecen impertérritas.


Hakkinen y Schumacher codo a codo. Un dúo de leyenda.

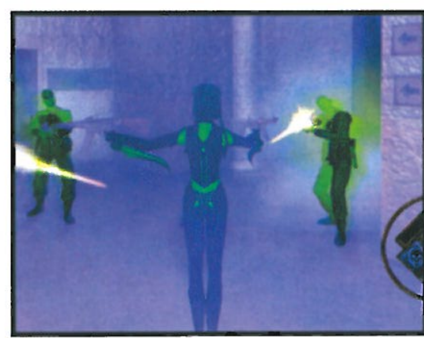
GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Terminal Reality • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 €

BLOODRAYNE

Años 30. En mitad de un callejón oscuro, **un asustado matrimonio de clase media está huyendo**. De repente, **el marido desaparece**. Al rato, vemos salir rodando la cabeza del buen hombre y como **su afligida mujer luce dos colmillos** y una cara de vampiresa que no se aguanta.

Por J. Ripoll

El marido y su mujer eran unos de tantos vampiros a los que la agente Bloodrayne debe dar, y acabará dando, caza. Esos dos, en concreto, son los que aparecen en el vídeo de presentación del juego. Una auténtica maravilla tecnológica que alimenta todas las esperanzas del jugador, haciéndonos creer que esa calidad visual se mantendrá no sólo a lo largo del resto de secuencias, sino también durante la partida en sí. Por desgracia, la gran mayoría de vídeos que uno verá durante las más de 10 horas que dura la aventura han sido realizados con el motor gráfico del juego, llamado Infernal Engine y creado para la ocasión por Terminal Reality, una compañía que cuenta con un antecedente más que notable en esto de las aventuras terroríficas: *Nocturne*. La perfección de la secuencia de apertura no se repite, pero hay que reconocer que los gráficos proporcionados por dicho motor tienen ingredientes para satisfacer a más de un purista tecnológico: *bump mapping*, luces dinámicas, miles de polígonos para el personaje central...



Un modo de visión que recuerda demasiado al de *Alien vs. Predator*.

La paz de la noche

Estamos a medio camino entre las dos Guerras Mundiales. La agente Bloodrayne (de madre humana y padre vampiro) trabaja para la Agencia Brimstone. Su tarea es perseguir a cierto científico nazi que está a punto de crear un monstruoso ser que puede ser decisivo en la lucha entre fascismo y democracia.

En fin, que estamos ante una especie de *Return to Castle Wolfenstein* en clave vampírica. Con la salvedad que aquí la primera persona da paso a una perspectiva más alejada que permite ver a nuestra heroína en movimiento. Sus medidas le permitirían ser portada de *Cosmopolitan*, con su movilidad podría ganar alguna que otra Olimpiada, su carácter le valdría la pena de muerte en alguno de los países que por desgracia la mantienen. Así es nuestra chica. Armada con dos cuchillas que permiten hacer pedazos (en sentido literal) a nuestros enemigos, y también con un importante arsenal de rifles y pistolas. En eso sí sorprende el juego. Se han diseñado numerosísimas animaciones y combos múltiples para el personaje principal que a lo largo de la partida acaban siendo infrautilizados, puesto que la mayoría de combates se resuelven a balazos.

Balas y colmillos

Justo es destacar que los tiroteos también tienen su dosis de espectáculo. Además de una buena gestión de cámara (siempre en manos del usuario), cuentan con un *bullet*

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 733; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 2,53 GHz; 512 MB de RAM

aDeSe +18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Todos aquellos que disfrutaron descuartizando vampiros y humanos en la saga *Soul Reaver*, están nuevamente de enhorabuena. Se trata de un juego de acción similar, con un gran personaje central, gráficos más que correctos, animaciones excelentes y... un exceso de trivialidad y lugares comunes.

6,5


Una fosa común, un ejemplo de por qué el título recibió la calificación +18.


Qué sería de un juego de vampiros sin una visita al cementerio.

time denominado Modo Furia, amén de otros modos de visión especiales y el sistema de apunte automático que facilita nuestra labor cuando nos enfrentamos a unos cuantos monstruos, ya que en *Bloodrayne* puedes enfrentarte a decenas de enemigos que no pedirán turno para atacar.

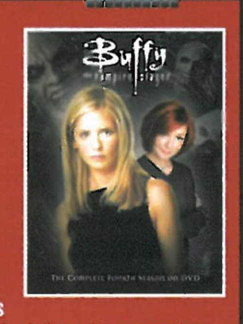
Pese a la aglomeración de enemigos, no se trata de un juego extremadamente difícil, hay pocos puzzles, menos plataformas y sólo los grandes malos de final de nivel (mutantes de gran tamaño, nazis con el rostro desfigurado) pueden plantearte serias complicaciones. De todos modos, puedes guardar la partida siempre que quieras y eso se agradece sabiendo que se trata de la versión PC de un título Xbox.

Los tiroteos tienen un bullet time al estilo Max Payne que se llama Modo Furia

Pero ese origen sí queda patente en el diseño de los escenarios. Ninguno de los tres mundos por los que nos movemos: Argentina, los pantanos de Louisiana y los túneles o laboratorios de la Alemania nazi, cuentan con un gran acabado. Son demasiado lineales, un tanto obvios y carecen de la personalidad que debería tener un juego con un personaje central tan atractivo.

Ése es el principal y único inconveniente de *Bloodrayne*. Pone una buena premisa argumental y un gran personaje al servicio de una experiencia de juego muy poco singular, un viaje que muchos ya han hecho sin tan siquiera tomar el avión.

LA OTRA CAZAVAMPIROS



El 15 de mayo terminó la séptima y última temporada de *Buffy la cazavampiros*, una de las series más injustamente menospreciadas de la historia televisiva. Frente a los que sólo vieron en ella un vulgar entretenimiento adolescente en la línea de *Embrujadas* o *Sabrina*, contrasta la opinión de aquellos (como los escritores Neil Gaiman o Edward Gorey) que disfrutaron de sus diálogos únicos, sus personajes sorprendentes y unas tramas que en clave fantástica trataban todos los temas problemáticos de nuestra sociedad (racismo, homosexualidad, aborto, infidelidad). Los jugadores de PC no podemos disfrutar todavía del más que notable juego que de esta serie realizó The Collective (los creadores del nuevo *Indiana Jones*). Pero hay indicios razonables para pensar que sí lo haremos de su secuela, diseñada en esta ocasión por Eurocom, los autores de *Harry Potter y la cámara secreta*.


Los enfrentamientos contra los grandes enemigos se resuelven con paciencia


Si Bloodrayne tiene dos pistolas, no debe temer a los ataques múltiples.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** HotHouse Creations • **EDITOR:** Konami • **PRECIO:** 39,95 €

CASINO INC.

Por G. Masnou

Pocos son los **meses** en los que **no aparece algún** que otro juego de gestión empresarial. **Este** último **está ambientado en** una ciudad muy similar a **Las Vegas**. En ella, **regentas el local** de juego **más exclusivo** y debes esforzarte **por ampliar** paso a paso **tu cuota** de mercado.

Aviso para neófitos y demás fauna alérgica a los juegos de gestión: *Casino Inc.* es, en efecto, un juego de gestión, así que deberíais huir de él como de la peste. Es profundo y complejo, su interfaz resulta un tanto engorrosa y su tutorial es caótico y no demasiado útil, sólo apto para expertos en el tema. Aclarado esto decir que se trata de un buen producto dentro de su género. En él, te pones al frente de un casa de juego de Las Vegas, similar a la que regentaba Robert de Niro en *Casino*, la extraordinaria película de Martin Scorsese. Empiezas de cero, sin un local en el que caerte muerto y con una cuenta corriente que apenas da para comprar un par de máquinas tragaperras. Lo que pase a partir de ese momento depende de tu habilidad y buen juicio.

El dinero manda

Quede claro que el juego se las trae, pero que su complejidad no equivale en absoluto a originalidad. Al contrario, la mayoría de acciones a realizar en *Casino Inc.* te resultarán muy familiares si ya has jugado con anterioridad a títulos como *Casino Empire* o *Casino Mogul*. Es decir, objetivo prioritario: atraer la mayor cantidad de clientes posible. Para conseguirlo, debes llenar tu casino de mesas de juego de todo tipo (póquer, blakjack, ruleta), servicios de bar, restaurantes, pistas de baile, espectáculos en directo y máquinas recreativas.

También juega un papel importante el personal cualificado que maneja las mesas de juego, sirve alimento y bebidas, repara las máquinas dispensadoras y te libra de los numerosos saboteadores, ladrones y tramposos que merodean por el casino. El salario y el rendimiento de estos empleados varían en función de su calidad (de una a cinco estrellas) y todos



Sabrás lo que desean tus clientes por los iconos que flotan sobre sus cabezas.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

+16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

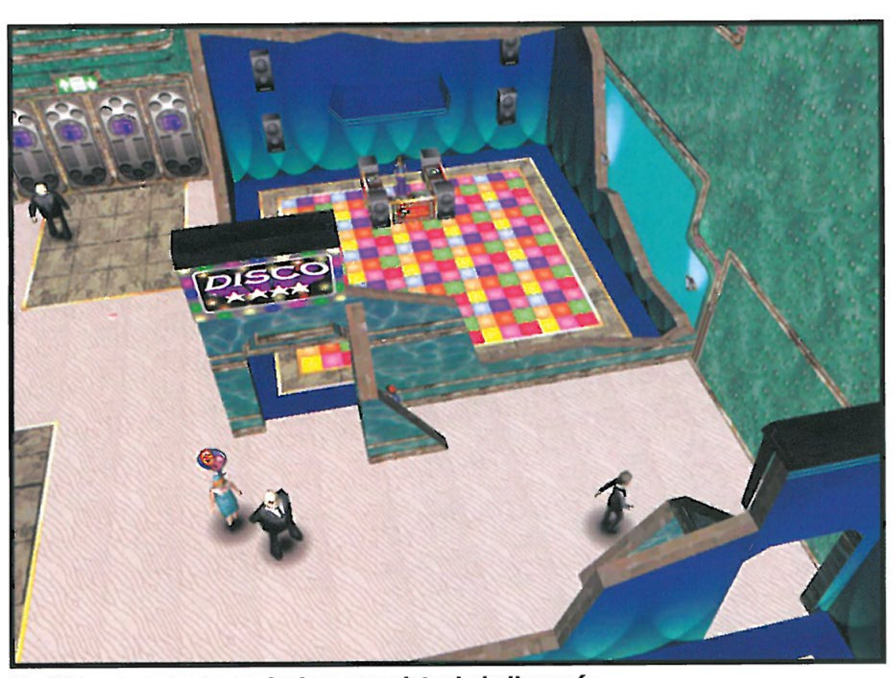
Idioma Textos de pantalla (inglés) Voces ✗



VEREDICTO

Una lástima. Uno de los candidatos a juego de gestión del año se queda a medio camino por culpa de una interfaz mal diseñada que entorpece la acción en lugar de agilizarla. No obstante, los más duchos en el género disfrutarán sin duda con su profundidad y variedad de opciones y con la notable ambientación.

6



Un DJ incompetente equivale a una pista de baile vacía.

LA FAUNA DEL JUEGO

En *Casino Inc.* encontrarás un total de ciento veinte personajes distintos. Además de clientes proclives al despilfarro, alborotadores y carteristas, tienes una serie de empleados con los que te conviene llevarte lo mejor posible.



TÉCNICOS

Son los encargados de atender y reparar cualquier imprevisto relacionado con cafeteras, máquinas recreativas o dispensadoras de refrescos. Los técnicos de más alto rango son capaces de reparar maquinas rotas por iniciativa propia.



GUARDAS DE SEGURIDAD

No siempre te será suficiente con disponer de gorilas para librarte de visitantes molestos o peligrosos. Algunos de ellos pueden incluso llevar armas de fuego. Aquí es donde entran en acción tus guardas de seguridad, dispuestos a todo.



PORTEROS

Llevan a cabo la ingrata tarea de impedir la entrada a todos aquellos clientes a los que tú previamente has vetado. Sin embargo, tus porteros suelen ser individuos de escasa fuerza física y necesitarán la ayuda de un gorila para que su trabajo sea más efectivo.

ellos exigirán aumentos de sueldo cuando lleven cierto tiempo trabajando para ti.

Si el negocio prospera y el local se te queda pequeño, siempre tienes la opción de construir pisos adicionales y aprovechar el espacio para ampliar el casino o construir habitaciones en las que los clientes puedan descansar. En las fases más avanzadas del juego, incluso existe la opción de comprar edificios de distintos puntos de la ciudad y convertirlos en casinos completamente nuevos. Con algo de perseverancia y mucha suerte puedes acabar controlando todos los negocios de la Ciudad del Pecado.

Interfaz peliaguda

A *Casino Inc.* no le faltan ingredientes para ser caballo ganador. Por desgracia, se queda por debajo de su potencial, entre otras cosas porque la interfaz va a suponer un obstáculo casi insalvable para muchos jugadores. Su manejo no es ni cómodo ni rápido. La cámara del juego dispone de cuatro niveles de zoom de los cuales sólo uno sirve realmente para jugar. Para mas inri, no es posible rotar ni acercar la cámara con el ratón, es imprescindible recurrir al teclado. Pero lo peor es que las posibles acciones a realizar han sido enterradas en un inmenso menú de iconos que ocupan las cuatro esquinas de la pantalla y a los que sólo puede accederse haciendo clic sobre ellos con el puntero del ratón.

Esta incómoda combinación de teclado y ratón impide al jugador reaccionar con la agilidad necesaria ante cualquiera de los acontecimientos que suceden en el casino. Evidentemente, la ecuación se complica cuando los casinos a controlar son varios. La microgestión de cada uno de ellos requiere demasiada concentración y esfuerzo como para gobernar con eficacia la totalidad de tu imperio.

Así, lo que podría haber sido un juego de estrategia a gran escala, se convierte en un caos a ratos exasperante. Pese a todo, si consigues superar tan formidables obstáculos y acostumbrarte al juego, disfrutarás de un entretenimiento sesudo y pausado, una dieta que saciará sin duda tu hambre atrasada de gestión.



La interfaz resulta insuficiente cuando hay que manejar varios casinos.

El juego no explota del todo su extraordinario potencial por culpa de una interfaz caótica



El tutorial, peaje obligatorio si se quiere disfrutar plenamente del juego.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Saber Interactive • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 29,95 €

WILL ROCK

Por J. Ripoll



Estaba claro que **el éxito de *Serious Sam* iba a animar a más de una compañía** a intentar recorrer el mismo camino. Un año después, **Saber Interactive se sube al carro con** una historia de mitología griega, **armas de destrucción masiva** y un nuevo motor gráfico.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria 16+

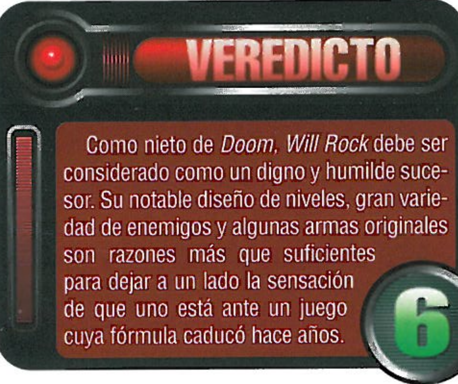
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
✗	16	16

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés



VEREDICTO

Como nieto de *Doom*, *Will Rock* debe ser considerado como un digno y humilde sucesor. Su notable diseño de niveles, gran variedad de enemigos y algunas armas originales son razones más que suficientes para dejar a un lado la sensación de que uno está ante un juego cuya fórmula caducó hace años.

6

Empieza a hacer calor y a uno cada vez más le apetecen playas y piscinas. La alternativa, por supuesto, sigue siendo quedarse en esta habitación a probar juegos a veces extraordinarios, pero muy a menudo peleados con la palabra diversión. Juego que viene, juego que se prueba, por mucho que llegue sudando prejuicios: que si será poco original, aburrido, feo, difícil... Pero, mira tú por dónde, a veces los prejuicios acompañan a quien no deben. Y *Will Rock*, que pintaba mal, muy mal, acabó convirtiéndose en una buena alternativa a playas, piscinas y viajes. Un juego modesto, sí, pero con la capacidad para entretener que con frecuencia no encontramos en títulos de mayor presupuesto.

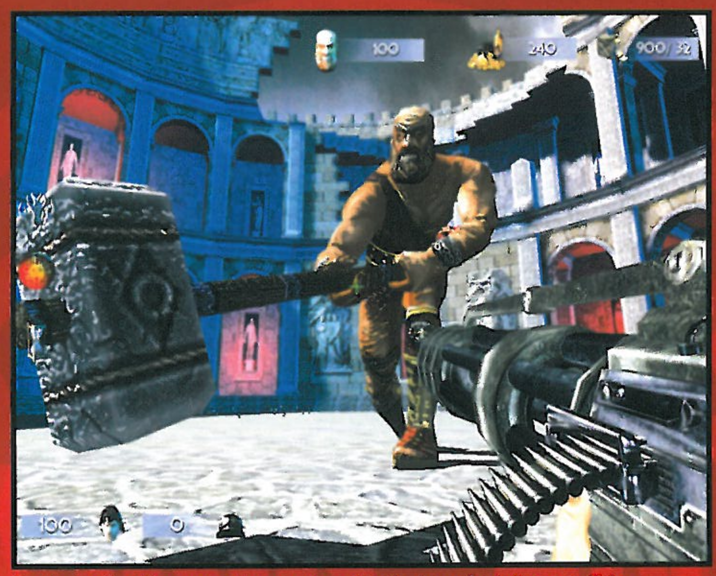
Prometeo en guerra

En él, un tal doctor Headstrong y su hija Emma encabezan una expedición arqueológica destinada a descifrar ciertas runas griegas que, según reza la leyenda, abrirán la puerta al Olimpo Perdido trayendo a



Los niveles con plataformas son más complicados de lo que puede parecer.

la tierra toda criatura mitológica que uno pueda imaginarse. Para tan descomunal tarea cuentan con la ayuda de Will Rock, vaqueros, camiseta y kilos de espíritu yanqui en su haber, y un grupo de estudiantes que, una vez descifradas las runas, resultan ser miembros de una secta radical que rinde culto a los dioses griegos. Los sectarios matan al doctor y secuestran a su hija para que Zeus la tome en matrimonio. Y ante este panorama, Will no tendrá otra alternativa que seguir el consejo de un renovado Prometeo y


Se trata de disparar al enemigo desde lo más lejos posible.


Algunos enemigos son más rápidos de lo que sería deseable.

PRÓXIMA ESTACIÓN: *PAINKILLER*

Si *Will Rock* es el nieto humilde de *Doom*, *Painkiller* debe considerarse como el discípulo aventajado. El título diseñado por People can Fly, cuyo lanzamiento está previsto para finales de año, promete grandes emociones según lo visto en la versión a la que hemos estado jugando.

Gráficos generosos en efectos, espléndida física gentileza de la tecnología Havok y unos niveles gótico futuristas que remiten a la saga *Quake* son razones de peso para que esperemos con interés su llegada. Quizás no llegue a la excelencia de *Doom III* o *Half Life II*, pero tampoco es ésa su intención. Y es que no todos quieren, o pueden, hacer historia. Con entretener es suficiente.


Como puedes comprobar, el efecto de fuego no pasará a la historia del fotorrealismo.


Está claro que los cielos de este juego no son de este mundo.

rescatar a la bella princesa, matar a los monstruos y procurar que la mitología no salga de los libros.

Tan desquiciado como suena es el punto de partida. Una ida de olla que da lugar a un desfile de anacronismos que dan encanto a un sistema de juego que muchos creían cosa del pasado. Se trata del típico título de acción en primera persona de desarrollo lineal y en el que uno debe acabar con monstruos de todo tipo y condición (cíclopes, gigantes de piedra, esqueletos con pinta de centuriones...), superar algunas plataformas y evitar caer en las muchas trampas de las que constan los diez niveles del juego. *Doom* ataca de nuevo.

El diseño de escenarios y enemigos es lo más atractivo de este clon de Serious Sam

El gran colorido de los escenarios, tanto interiores como exteriores, nos devuelve a la memoria los de *Serious Sam*. De hecho, la calidad de las texturas, los personajes, incluso las animaciones, evocan claramente a la ópera prima de Croteam.

Fluido y preciso

Quienes no dispongan de un ordenador de última generación pueden estar tranquilos. La acción transcurre de forma fluida sin necesidad de máquinas potentes y, aunque los efectos visuales anden bien lejos de la sorpresa, sus gráficos alcanzan la suficiencia sin problemas. Pero está claro que la principal baza de *Will Rock* no es ésa, ni siquiera la IA de los enemigos (todos con su estilo kamikaze pero cada uno con una propiedad característica), sino más bien la complicidad con el jugador. Algo que se consigue especialmente con algunas armas muy divertidas, como la que convierte en piedra al enemigo o se transforma en un globo que termina explotando. También se agradece la opción multijugador, en la que el objetivo es ir consiguiendo los tesoros repartidos por el nivel y que, pese a no ser nada revolucionaria, sí se antoja un intento de ir dos pasos más allá del tópico.

Y es que *Will Rock* es tan honrado como previsible. Consciente de sus limitaciones y de lo conocida que es su apuesta, los chicos de Saber se han encargado de ofrecernos un pequeño entretenimiento que se presenta limpio de errores técnicos y que sólo tiene una cosa que envidiarle a sus predecesores: ellos llegaron antes, mucho antes.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Dreamcatcher • **EDITOR:** Virgin • **PRECIO:** 29,95 €

KAAN

Mejoran las fórmulas de juego, evoluciona la tecnología, crecen las compañías y, a pesar de ello, **siempre queda alguien dispuesto a** hurgar en el pasado y **rescatar** del olvido **alguna que otra fórmula añeja**. ¿Qué tal un revival de espada y brujería?

Por G. Masnou

Llega la hora de la nostalgia. *Kaan* retrocede hasta mediados de los 80 para rescatar la añeja fórmula de espada y brujería que encumbró a juegos como *Golden Axe*, *Rastan Saga* o *Barbarian*. Ya conoces los ingredientes: un héroe de fuerza sobrehumana y cerebro de serrín, un villano infame al que derrotar y un hermoso reino al que salvar de una destrucción segura. Todo ello, sazonado con armas de todos los tamaños y colores, escenarios dignos de los cómics de Conan el Bárbaro y una banda sonora que añade la cuota de solemnidad épica al asunto.

La mecánica tampoco se aleja ni un ápice del libro de estilo de los juegos citados. Acción pura y dura. Enjambres de enemigos que, como las cucarachas, brotan, atacan y mueren en menos que canta un gallo. Y a continuación, vuelta a empezar. También abundan las zonas plagadas de precipicios y mecanismos destinados a acabar con la vida de nuestro personaje. Suelos que se derrumban, plataformas móviles revestidas de cuchillas o gárgolas que escupen fuego forman parte del poco original conjunto.



Novedades discretas

Entre topicazo y topicazo, los desarrolladores de Dreamcatcher han deslizado tres novedades con algo de jugo. La primera, que existe la posibilidad de realizar decenas de combos distintos mediante la combinación simultánea de varias teclas. Golpe a golpe, Kaan va acumulando una energía que puede servirle para desencadenar uno de esos ataques que barren por completo la pantalla. La segunda, que cada vez que completas una fase, se te da la opción de dirigirte a la arena, zona de lucha en la que deberás sobrevivir al ataque de decenas de enemigos. Y la tercera, que no existe un número limitado de vidas. Para guardar partida, debes destruir una serie de imágenes totémicas esparcidas por el escenario. Cada vez que caes en combate, apareces junto al último tótem destruido.



Gráficamente, Kaan parece un juego de mediados de los 90.



Estos tótems sirven para guardar tus progresos en cada nivel.

Estos novedades dan algo de aire a este juego, un tanto irregular y en ocasiones rutinario, pero con fases que consiguen hacer justicia al puñado de entrañables títulos en que se inspira.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español. Voces: Español

VEREDICTO

Un título inofensivo y de factura casi amateur. Aun así, logra salir a flote gracias a su accesibilidad, simplicidad de manejo y eficaz (aunque algo tópica) jugabilidad. Ideal para echar una partidita rápida mientras calientas una pizza en el horno o esperas a que tu hermano salga del retrete.

5



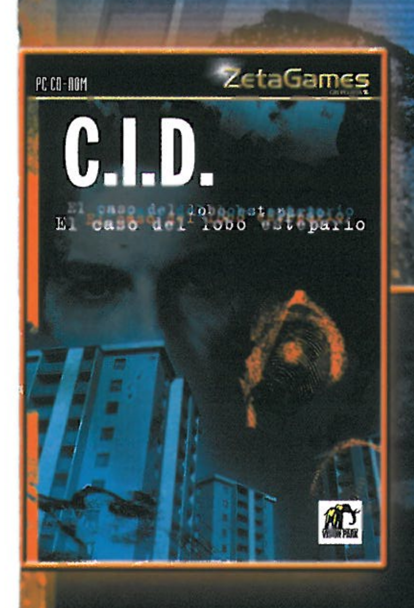
Sobrevivir en la arena es algo increíblemente difícil.

tú estás al mando de esta investigación

C.I.D.

CRIMINAL INVESTIGATION DEPARTMENT

un caso sin resolver





Estrategia policíaca en tiempo real • Más de 2 horas de secuencias de vídeo con actores reales • Compleja trama que puede resolverse de 5 formas diferentes en función de las decisiones del usuario.

www.zetamultimedia.com

PC CD-ROM



PAN VISION

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS



Las modificaciones de *Half-Life* **siguen creciendo** en número y calidad. Ahora, con la segunda parte del juego de Valve en camino, **asistimos al penúltimo intento de explotar la licencia**: lanzar al mercado un mod excepcional. ¿**Será** también un juego **excepcional**?

DAY OF DEFEAT

Por J. Ripoll


El diseño de los soldados es uno de los puntales gráficos del juego.

Antes que *Battlefield 1942* llegase a las tiendas y triunfase en los cibers, dos eran los juegos que competían en claro desequilibrio por el interés de todos aquellos que ansiaban revivir las batallas de la Segunda Guerra Mundial: *Medal of Honor* y un trabajo amateur llamado *Day of Defeat*. Así pues, la trayectoria del juego que tenemos ahora en nuestro poder ya le permite lucir unas cuantas cicatrices de combate, y todo eso sin haber superado su estado de juego en fase de testeo (fase beta). Porque la versión 1.0 ha llegado coincidiendo con su puesta a la venta, y puede descargarse de forma gratuita mediante la página oficial del juego. Eso sí, necesitarás tener una copia original de *Half Life* instalada en el disco duro. Si no, puedes comprarte esta versión comercial, que incluye el motor del juego.




El mapa es indispensable para no acabar en medio de la nada.

La guerra más clásica

DoD es un juego exclusivamente multijugador y exclusivamente on line. No dispone de bots ni de misiones para el aventurero solitario. Ahora bien, pese a lo desfasado de su motor, el juego funciona con un rendimiento excepcional en ordenadores de gama media y conexiones de 56 K. No es necesaria la banda ancha para disfrutar de los combates en alguno de los quince escenarios.

Anzio, Caen o Normandía son algunas de las batallas reproducidas con bastante rigor histórico. Un rigor que se extiende al diseño de las 21 armas disponibles. En cada uno de los frentes, se te permite seleccionar entre seis tipos concretos de oficial. Esta elección determina el éxito o el fracaso de muchas partidas, ya que debes integrarte en un equipo y ser lo más útil posible.

Tras los preparativos, el combate. Y que nadie espere luchas gráficamente espectaculares. Las animaciones son correctas, sin más. La calidad de las texturas y el detalle de los escenarios dejan bien claro cuál es el origen del juego. Ni siquiera las explosiones y efectos de humo son lo suficientemente espectaculares. Pero aquellos a quienes las limitaciones técnicas no impidan disfrutar de juegos entretenidos, sí encontrarán en *Day of Defeat* ese pequeño divertimento, fruto de muchas de las noches sin dormir de un equipo de jugadores cualificados y entusiastas. Como mod, este juego es fantástico. Pero a los juegos comerciales se les suele pedir mucho más que a los buenos mod.


Las armas de gran tamaño nos convierten en blancos fáciles.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Carapace • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

ROLAND GARROS 2003

Por D. Valverde

Silencio en la pista central. Llueve. 40-15, **bola de partido para Corretja**. **La tensión** de la final **se palpa** en el ambiente. **Se respira** ese inconfundible olor a arcilla mojada. Sirve Álex y... una vez más, **los desarrolladores** de este programa **no llegan al resto**.

Este *Roland Garros 2003* nos ofrece todo lo que ya vimos en su anterior edición, esto es, algunas caras conocidas como Álex Corretja, Marat Safin o Chandra Rubin, dos Grand Slams con licencia oficial (el Open USA y el evento francés que le da título) y otros torneos sobre distintas superficies que nos llevan a dar raquetazos por medio globo terráqueo. En esta edición 2003, se añade un curioso y casi anecdótico modo "resistencia" en el que tendremos que ir ganando a todos y a cada uno de los contrincantes del juego.

A pesar de que el aspecto gráfico y sonoro ha sufrido un leve remozado, las animaciones de los jugadores siguen siendo rígidas y toscas, a veces casi robóticas. Otro detalle desafortunado es la pobre representación del público de las gradas. El Álex Corretja virtual debe sentirse en un episodio de *South Park* cuando celebra un punto y ve que su público no son más que un puñado de casposas fichas de juego de mesa.

Una física dudosa

Pero tal vez lo peor sea la física de la pelota. En aras de la espectacularidad, los desarrolladores han hecho que la pequeña esfera amarilla sea capaz ahora de adoptar trayectorias que rozan lo absurdo. Más que con una pelota de tenis, a veces nos parecerá estar jugando con la "bludger" de ese extraño fútbol de escobas a que jugaban en *Harry Potter*. Y hablando de magia, el sistema de detección de colisiones es digno de los trucos de David Copperfield. Para colmo, los jugadores son capaces de llegar a pelotas que están fuera de su radio de golpeo con una naturalidad pasmosa. Tanto el frenético y excesivo ritmo de juego como la irregular inteligencia artificial acaban convirtiéndose en un lastre para un juego que en otros apartados no pasa de discreto.

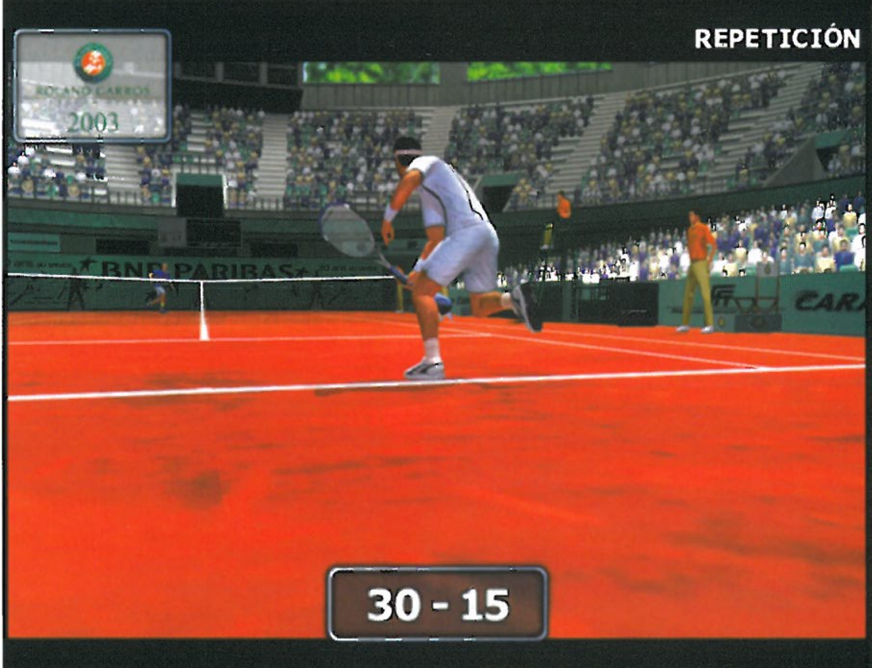


El público de South Park aplaude la vistosa jugada de Rubin.

Siguen pasando los años, el mundo cambia, la tecnología avanza, pero este *Roland Garros 2003* parece seguir anclado en los mismos errores. Esta edición, para colmo, viene agravada por una velocidad de juego tan excesiva como incomprensible.


Los partidos de dobles siempre nos sorprenderán con jugadas épicas.





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** GolemLabs • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

La globalización era esto. Los países fuertes se meriendan a casi todos los demás con una impunidad y un desparpajo que asustan, **como pasa con los peces grandes y chicos** y en el patio del colegio. **Y la ONU no dice nada**, porque en *Superpower* ni siquiera existe.

SUPERPOWER

Por J. Font

Superpower parte de la premisa de que el mundo es un escenario multipolar en que varias naciones optan a la hegemonía planetaria. El juego utiliza datos de la CIA y el Pentágono sobre el estado del mundo en 1997, pero no los procesa de manera realista, ya que es perfectamente posible jugar con una nación de segunda y convertirla en superpotencia en cuestión de unos cuantos turnos.

Al elegir el país con que quieres jugar, pasas a controlar una serie de ciudades y acuartelamientos. Las primeras son la base de tu actividad económica, pero también sirven para albergar unidades militares.

A medida que el juego avanza, puedes ir creando ciudades nuevas, aumentar los impuestos u optimizar la explotación de recursos. Por desgracia, tu grado de control sobre la actividad económica rara vez es suficiente: te limitas a importar los recursos que más necesitas y a exportar los excedentes o comerciar con tecnología.

Después de cada turno, recibes cumplida información de todo lo que ha ido ocurriendo, con énfasis en lo que más te afecta. También se te informa de las acciones del FMI, la única institución internacional que aparece representada en el juego, ya que ni la ONU ni la OTAN tienen presencia alguna.

El lenguaje de las balas

Sobre lo que sí tienes control directo es sobre las acciones militares. Puedes echar mano de los servicios secretos para desestabilizar una zona geográfica concreta, desarrollar tecnología armamentística, invadir países o destacar tropas. Durante las invasiones, se te ofrece la posibilidad de controlar a tus unidades en el campo de batalla, algo que resulta muy útil para salir airoso en situaciones inciertas o desquilibradas en tu contra.

Cuestiones concretas al margen, la impresión que da *Superpower* es que se trata de un juego reduccionista y poco creíble en su manera de reproducir las relaciones internacionales. Además, manejas mucha información, pero sólo una pequeña parte tiene que ver con el estado concreto de tu país en cada momento. La idea motriz del juego tiene su gracia, pero el caso es que ha sido desarrollada de forma muy poco convincente.



Un puñado de agentes secretos puede desestabilizar al enemigo.



Podrás manejar las unidades o dejar los combates en manos de la IA.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 90; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 300; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

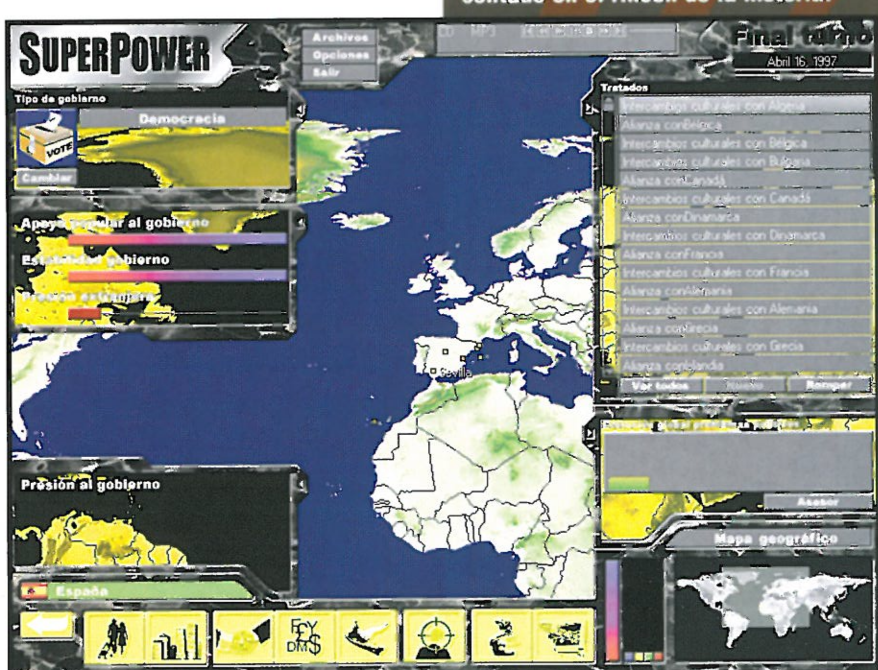
Idioma Textos de pantalla: español. Voces ✗



VEREDICTO

Un juego que suena de maravilla sobre el papel pero no acaba de funcionar en la práctica. Manejas un auténtico diluvio de información poco útil y no muy bien estructurada y la interfaz conspira contra ti para que tomar decisiones resulte cada vez más confuso. Un producto fallido.

4,5



No puedes permitir que tu país se quede sentado en el rincón de la historia.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Activision • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €

X-MEN 2
La venganza de Lobezno

Con las adaptaciones cinematográficas **suele cumplirse la regla** del uno entre cien. **Por uno bueno, un centenar de** piezas de **desecho**. Pero claro, muchas de estas últimas **siguen dando dinero**, por eso **siguen diseñándose** de forma tan despreocupada.



Aunque no lo parezca, en esta imagen hay cuatro manos y dos caras.

Por J. Ripoll

La primera parte de *X-Men* (la película) finalizaba con un puñado de tramas sin concluir. Ahora, a falta de ver hacia dónde nos lleva la historia en *X-Men 2*, uno puede contentarse con este juego, que viene a echar un poco de luz sobre el origen de Lobezno. A priori, el tema promete: acción en tercera persona, un hilo argumental por explotar, una compañía con prestigio (Activision) y dos actores conocidos que prestan su voz (Mark Hammill y Patrick Stewart).

Por desgracia, bastan unos cuantos minutos de partida para que te des cuenta de que esta venganza de Lobezno va dirigida, en todo caso, contra el jugador.

A destiempo y con desgana

Ya se sabe que un título lanzado simultáneamente para todas las plataformas suele contar con gráficos bien lejos de la excelencia, sobre todo por falta de adaptación a las posibilidades de cada soporte. *La venganza de Lobezno* es un claro ejemplo. Por mucho que uno pueda aumentar la resolución hasta los 1.200 píxeles y los 32 bits de paleta de colores, de nada sirve si las texturas o el modelado de los personajes lucen un acabado tan pobre.

El juego cuenta con unas buenas animaciones que otorgan bastante interés a los primeros combates. Ahora bien, a medida que uno va avanzando en la historia, por culpa de la incomodidad de la cámara y la estupidez de los oponentes, desaparece todo el encanto inicial.



Mucha lucha, poco cerebro. Los combates pueden hacerse repetitivos.

Lo mismo pasa en los niveles en los que Lobezno debe infiltrarse en las bases enemigas. En ellos se consigue disfrutar, sentir tensión durante breves instantes, los que van desde la sorpresa por esta modalidad de partida hasta la desesperación que provoca el sistema de movimientos de tu héroe (creado para la lucha, pero nunca para el sigilo) y unos niveles sin segundas rutas, trampas ni sorpresas.

Todo este desfile de contrastes entre las buenas ideas y las pésimas realizaciones tiene su complemento final en la imposibilidad de grabar la partida hasta que completas el nivel. Por ello, uno puede encontrarse repitiendo los mismos combates una y otra vez, hasta que das con la poción de salud escondida dentro de una caja o liquidas a los enemigos sin sufrir daño alguno.







Así de sencillos son los niveles de infiltración.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** SunStorm Interactive • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

AIRPORT TYCOON 2

Ponte casco, que **toca** echar el resto y **construir un aeropuerto** en menos que canta una folclórica ebria. De paso, **puedes hacerte rico**.

Por J. Font



Los tycoon suelen ser juegos de mecánica algo repetitiva. Es más, a veces acaban siendo un peñazo insufrible, sobre todo para jugadores poco pacientes. Pero lo que sí suelen ofrecer es gestión detallada y rica en opciones. Vamos, lo que no ofrece en absoluto este aspirante a tycoon de tres al cuarto.

De entrada, compras un solar completamente llano y sin más límites que la pasta que estés dispuesto a gastarte. Luego se trata de construir una serie de instalaciones, algún servicio básico y poner en marcha tu aeropuerto.

Por desgracia, esa fase de construcción se hace muy lenta y funciona con pautas poco racionales, ya que debes construir los edificios de uno en uno. Entre unas cosas y otras, tu aeropuerto tarda un mundo en estar operativo mientras tú te limitas a bostezar.

La fase de equipamiento y creación de servicios tampoco es ninguna maravilla, pero al menos se te permite tomar decisiones como con qué compañías aéreas negocias o cuáles se harán cargo de sacar rendimiento a las instalaciones de tu terminal.

En lo que a gráficos se refiere, el juego se desarrolla en un entorno 3D con cámara flexible y transiciones día-noche. Pero no creas que esto son ventajas. Más bien al contrario: la cámara rara vez puede regularse de manera práctica y las transiciones hacen que de noche no se vea nada y sea prácticamente imposible construir. En fin, todo desastres menores que acaban convirtiendo este juego en un cúmulo de despropósitos.

3



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 600; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Pan Vision • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 19,95 €

C.I.D. El caso del lobo estepario

Por G. Masnou

Acertaste: **es como CSI**. **Sólo que** con **guiones de tercera**, un cúmulo abrumador de **defectos especiales** y actores de **dudosísima calaña**.

Pues sí, un título que intenta sacar tajada del éxito de la serie televisiva *CSI*, de la que viene a ser una adaptación extraoficial apenas encubierta. A priori, la cosa promete: un turbio y oscuro asesinato cometido en las calles de una enorme ciudad, un puñado de agentes de policía empeñados en encontrar al asesino, decenas de sospechosos a los que interrogar... Todo ello con el barniz de realismo, cine negro e intriga policiaca que tan bien suele funcionar en estos casos.

Sin embargo, en cuanto la partida arranca, uno descubre el reverso tenebroso de la obra de Pan Vision. La interfaz es absolutamente caótica, ahogando al jugador en un mar de iconos de dudosa utilidad. La mecánica de juego, ridícula. Policías sin apenas recursos, interrogatorios lineales, sospechosos con niveles de estrés y unas interpretaciones en formato FMV dignas de series tan nefastas como *Un paso adelante*. Vamos, del todo calamitoso.



3

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Maxis • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 19,95 €

Por J. J. Cid

Los Sims SUPERSTAR

El camino que lleva a la fama es sinuoso. Al tiempo que amplías tu universo sim, **puedes ir subiendo los peldaños** que te lleven a **convertirte en un ídolo de masas** o (quién sabe) en uno de esos colgados patológicos y **jetas** profesionales **que pueblan el Hotel Glam**.

Después de extenuarnos con innumerables concursos de convivencia en directo, las cadenas televisivas han puesto sus ojos (y sus cámaras) en el casposo universo del famoseo. Ya no basta con seguir sus vidas a través de rutilantes reportajes exclusivas en la prensa de papel cuché, ahora hay que seguirles en directo.

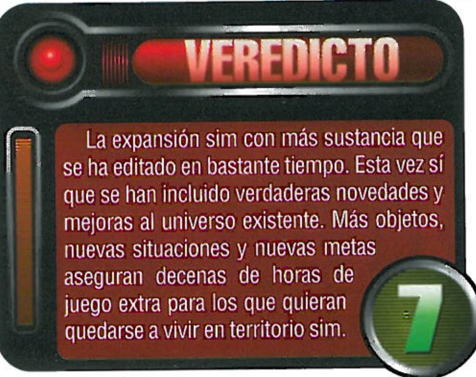
Los Sims se suben al carro de la vida fácil y nos invitan a "estar en el candelabro" y "nadar en la ambulancia". Eso sí, sin dar palo al agua. Gracias a esta expansión, podemos sumergirnos en un mundo de paparazzis, exclusivas, egos exacerbados, fiestas nocturnas, sesiones de oxígeno rejuvenecedor, comida light, ropa de marca y demás menudencias estelares. Toda una novedad en el hasta ahora poco glamuroso mundo de Will Wright.

Mamá, quiero ser artista

Esta expansión agrega una nueva área de juego a las ya conocidas. Se trata de Ciudad Estudio, el escenario de nuestro salto a las portadas de la prensa rosa. A ese lugar sólo podemos llevar un sim a la vez, y allí pasará su jornada laboral completa, así que olvídate de ser médico, político o carterista. Eso sí, primero es bastante recomendable tener un buen colchón económico, ya que la fama cuesta y lleva su tiempo, como bien saben Tamara y compañía.

El objetivo es llegar a ser la estrella más rutilante de todo el universo sim. El avance de tu sim en términos de famoseo y notoriedad social se mide con una nueva barra de estrellas que aparece en el menú del personaje. Estas estrellas se obtienen consiguiendo los diferentes trabajos disponibles y realizando una buena labor entre bambalinas.

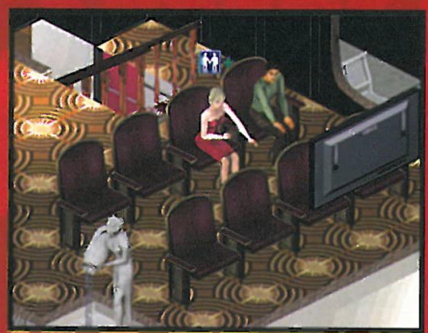






Tendremos que cuidar al máximo nuestra herramienta de trabajo: el cuerpo.


Ésta es Ciudad Estudio, meca del famoseo sim.


Si no quieres que la prensa se entere, sé discreto con tus citas.



Nos codearemos con famosos en pubs de ambiente selecto.

Lo primero que debes hacer es conseguir un agente. Siguiendo las indicaciones de ese tipo, puedes llegar a ser la imagen de anuncios de ropa interior o interpretar los más nauseabundos culebrones televisivos. Con cada actuación convincente, ganas estrellas, y éstas te dan la oportunidad de conseguir trabajos algo menos casposos y mejor valorados y remunerados. Hay muchísimas formas posibles de obtener estrellas, con lo que se asegura que tu sim vivirá sin duda todo tipo de situaciones originales y curiosas.

Salto a la fama

Tus progresos van a parar puntualmente a las aceitosas páginas de una infecta publicación llamada *El Enteradillo*. Esta revista se convertirá en una guía de alianzas para tu futuro como famoso, porque no estaría bien que te viesen conversando con un apestado social. Aquí entra en juego otra de las nuevas líneas en el diseño de la acción que incorpora *Los Sims Superstar*: las relaciones sociales entre famosos. Conocer gente importante y bien vista nos garantiza una buena posición social, lo que favorecerá nuestras aspiraciones como famoso de postín. Se ha incluido una nueva pestaña en la que se nos informa qué tipo de relación tenemos con los astros del famoseo que pululan por Ciudad Estudio. No sólo hay que ser una estrella, también hay que comportarse como tal.

Los Sims Superstar es una de las expansiones más interesantes que han aparecido desde que *Los Sims* irrumpió en el mercado. En esta ocasión, no se han limitado a ofrecer nuevos objetos y algún ligero cambio de escenario. Las novedades aportadas alteran la esencia del juego, porque hacen necesaria otra forma de jugar.

Eso sí, el apartado visual no ha cambiado prácticamente nada. Se han añadido los nuevos parches y mejoras existentes, lo que afecta algo (no mucho) al rendimiento general del juego.

Es una de las expansiones más interesantes que se han editado para Los Sims

También se han incluido nuevas melodías y los inevitables objetos extra que van ligados a todas las expansiones. Incluso existen añadidos en la web oficial relativos a *Operación Triunfo*. En definitiva, una expansión original y un soplo de aire nuevo al cada vez más exprimido mundo sim. Ha aparecido un nuevo huevo de oro, y parece que la gallina ya está preparada para una nueva puesta.

LA MECA DEL FAMOSEO SIM

Ciudad Estudio ofrece amplias posibilidades para cualquier sim que aspire al estrellato. Basta con que te dejes caer por sus calles y elijas cuál va a ser el camino que te lleve a la cumbre.

RECITALES EN DIRECTO



Alternar en un karaoke puede ser el comienzo de nuestra carrera musical. Nunca se sabe si entre el público estará un productor musical que lance nuestra carrera.

CUIDA TU CUERPO



La vida del famoso es estresante. Evitar a los fans ansiosos, recoger premios, ir de compras... Para aliviar toda esta tensión acumulada, nada mejor que visitar un balneario de lujo.

ACTUACIONES MEMORABLES



Las ofertas iniciales no irán más allá de ser figurante o anunciar la próxima línea de ropa interior, pero de ahí a ser solicitado por el director de moda sólo hay unos pasos.

LA CAZA DEL FAMOSO



Tanto si tú eres el famoso como si eres un caza-autógrafos, Ciudad Estudio es el sitio ideal para ti. En sus calles podrás mezclarte con la flor y nata de la sociedad sim.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

La revolución está de vuelta

Hemos vuelto.", le dijo Valve a la industria hace unas cuantas semanas. Tras días en los que se oían rumores y se leían desmentidos, la secuela del "juego que todo lo quiso cambiar" no sólo estaba desarrollándose, sino que anunciaba fecha de llegada para septiembre de este mismo año, es decir, para pasado mañana, como quien dice.

Exclusivas, capturas y más capturas, vídeos promocionales... Toda la fanfarria propagandística de *Half-Life 2* estaba en marcha. ¿Su misión? Auparlo al trono del deseo de todo jugador de PC, por encima de los nuevos *Doom*, *Halo* o *Deus Ex*. Y, gracias al impacto de un desarrollo secretísimo y el peso de la nostalgia, está claro que Valve se ha salido con la suya. Ahora mismo son las estrellas de una fiesta más concurrida que nunca, puesto que todo juego revolucionario de los últimos años acude a ella con su traje de secuela. Pero *HL* está por encima de todo clásico por la sencilla razón de que, casi cinco años después de su lanzamiento, sigue estando instalado en más ordenadores que el 95% de títulos aparecidos desde entonces. Por eso, *HL2* también es el objeto de deseo de algunas plataformas que lo querrían en exclusividad (tranquilos, será juego original de PC) y de compañías de aceleradoras gráficas que quieren potenciar la venta de tarjetas a través de la salida del juego (con él, Ati puede encontrar una manera de hacer frente a la alianza de nVidia con id Software).

Gracias a la nostalgia y a un proceso de desarrollo secretísimo, Half-Life 2 ha creado una expectación inusitada

En cuatro meses saldremos de dudas. La industria, los jugadores, los diseñadores de mods, los fanáticos de *Counter Strike*... todos tenemos un gran motivo para estar felices, para volver a creer. ■

■ jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA



Por J. Font



Estrategia modificada

Las modificaciones de juegos de acción obtienen un éxito creciente, en ocasiones incluso superior al de los juegos que modifican. En cambio, la estrategia no parece entrar del todo en la nueva constelación mod. Y no por falta de herramientas que permitan a los aficionados introducir modificaciones. El problema es que estas herramientas suelen utilizarse para realizar cambios de limitado alcance, unidades nuevas y ambientaciones alternativas todo lo más.

Puedes encontrar mods para *Warcraft 3* o *StarCraft* o del juego de estrategia más modificado, *Command & Conquer*, en la página de modificaciones más popular de la Red, Fileplanet (http://www.fileplanet.com). Otra dirección a tener en cuenta es la de Warcraft 3 Campaigns (http://www.wc3campaigns.com), en la que encontrarás un amplio surtido de mods para este título de Blizzard.

Si te cuesta dar con estos mods, puedes dirigirte a http://mods.moddb.com, una página que incluye una extensa base de datos sobre títulos de este tipo. Desde allí, puedes acceder a las páginas de los autores y saber si el mod está acabado o en desarrollo, ya que muchos de estos proyectos son abandonados sobre la marcha por falta de tiempo, recursos o ganas.

Pese a su carácter amateur, algunos mods de juegos de estrategia son auténticas maravillas

Pese a su carácter amateur, algunos son verdaderas maravillas. Es el caso de *H.A.C.K*, mod concebido para *Command & Conquer: Generals*. Además de una estética futurista, incorpora dos facciones nuevas (con 40 edificios y 36 unidades concebidas para la ocasión) y una campaña de 12 misiones. También hay mods que permiten jugar a *Homeworld* con las razas de *Babylon 5* o *La Guerra de las Galaxias*. Aún son pocos y, en general, rudimentarios, pero parece que la estrategia ya empieza a ser terreno abonado para las modificaciones. ■

■ j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Fin de fiesta

Es muy probable que recuerdes cómo acaban las cinco últimas películas que has visto. Sin embargo, seguro que te cuesta recordar el final de las cinco últimas aventuras que has jugado. Nada, no te preocupes, no sufres principio de Alzheimer. Lo que ocurre es que la memoria humana es selectiva y tendemos a olvidar las cosas aburridas e insustanciales.

Digámoslo alto y claro: al menos el 80% de las aventuras que se editan tienen finales que a duras penas serían dignos de un culebrón venezolano de sobremesa. Ello se debe, una vez más, a que los desarrolladores centran sus esfuerzos en ofrecer gráficos de última generación, interfaces "revolucionarias" o protagonistas dotadas de muchas curvas. En cuanto a ingenio, humor, aventura y sentimientos, el cine sigue sacándole una distancia sideral a los videojuegos.

Al menos el 80% de las aventuras que se editan tienen finales de culebrón venezolano

Una vez más, resulta indispensable fijar la mirada en el séptimo arte para tomar buena nota de cuál podría ser el camino. Películas como *ExistenZ*, *Memento*, *El Sexto Sentido* o *Los Otros* (por citar algunos ejemplos recientes) huyen de la rutina para ofrecer finales rompedores, definitivos para la historia pero abiertos a mil y una interpretaciones. Ese tipo de finales constituyen territorio casi virgen para unos juegos que suelen conformarse con mucho menos. ¿Excepciones? Las hay, por supuesto. Digamos que los dos primeros *Monkey Island*, *Grim Fandango* y el más reciente *The Longest Journey* sí tienen colofones dignos, finales de órdago y alto voltaje, a la altura de títulos que se suponen (y son) de órdago y alto voltaje. ■



gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



La era Alonso

El segundo puesto conseguido por Fernando Alonso en el circuito de Montmeló ha disparado el interés de este país por la Fórmula 1. Y es normal, todo el mundo quiere emular a su joven héroe, por lo que cada día me encuentro con más gente preguntando: ¿Cuándo sale *F1 2003*? ¿Habrá *Grand Prix 5*?

Bueno, el primero aún no está anunciado, ya que EA Sports tiene previsto publicar este mes en España *F1 Challenge 99/02*, que recoge las cuatro temporadas anteriores en un solo juego y cuenta con Fernando Alonso en Minardi junto a otros 13 equipos, 44 monoplazas, 34 pilotos y 17 circuitos. Es probable que se realice un *F1 2003*, pero este extremo no se confirmará hasta más adelante.

Los que quieran ver a Alonso en Renault, deben recurrir a actualizaciones

El que seguro que va a hacerse esperar es el próximo juego de F1 de Geoff Crammond. Tras cuatro programas de su serie *Grand Prix*, Crammond ha decidido tomarse un descanso y realizar una puesta al día de su sensacional juego de 16 bits *Stunt Car Racer*. Se publicó a finales de los 80 y es un programa muy original y divertido que permite correr por pistas tipo montaña rusa.

Por tanto, los que se mueran de ganas de ver a Alonso a bordo de un Renault, deben recurrir a las actualizaciones no oficiales que los aficionados más inquietos realizan en Internet. Gracias a ellas, ya es posible correr la actual temporada tanto en *F1 2002* como en *Grand Prix 4*.

Hay muchos ficheros y webs a recurrir, pero hemos tratado de localizar una en castellano, bien organizada y que contase con muchos extras. Y la encontramos en http://www.racesimulations.com/. De todas maneras, si te apetece profundizar más en el tema y probar todo tipo de competiciones, monoplazas y variantes, no dejes de indagar en http://www.racesimcentral.com/ y http://www.simracing-world.com. ■

aguerra@ixo.es

DEPORTES



Por A. Jiménez



¿Tú controlas?

Hacer un juego deportivo no es nada fácil. Emular el movimiento de brazos y piernas que interaccionan con distintos elementos (balones, raquetas, palos) tiene su miga. Y que el jugador sienta el control del deportista virtual en sus manos, eso sí que es meritorio. Tiene gracia que todo empezara haciendo girar una rueditta para que un palitroque se desplazara arriba y abajo en los juegos de tenis tipo *Pong*.

Luego llegaron los ordenadores y la gente se las apañó con el teclado. Claro que entonces bastaban cuatro direcciones y un botón de acción para hacer auténticas virguerías, como en *Match Day*. Los juegos de atletismo tomaron la iniciativa y el joystick se hizo imprescindible, porque reproducir la velocidad de movimientos de Daley Thompson en *Decathlon* requería un movimiento incesante derecha-izquierda que hizo sacar músculo a más de uno.

Por suerte, las consolas pusieron de moda los pads, que se hicieron casi imprescindibles

Por suerte, las consolas pusieron de moda los pads, que se hicieron casi imprescindibles durante los 90, con una proliferación de botones tal que si hoy día no tienes al menos diez, te quedas sin acceso directo a todos los regates, pases, estrategias, movimientos sorpresa y disparos de *FIFA 2003*.

Y qué decir del movimiento analógico, que a duras penas podíamos soñar con control digital. O de las innovaciones vía ratón para disfrutar al máximo del swing de *Tiger Woods PGA Tour 2003*. Incluso se inventaron cacharritos como la caña de pescar de *Sega Bass Fishing*.

¿Cuál será el futuro? ¿El control mental? ¿La realidad virtual? Es difícil saberlo, pero 25 años de juego sirven para reconocer un sistema de control intuitivo allá donde aparezca, y mientras haya juegos cuya sencillez de manejo conduzca a la inmersión de *Virtua Tennis*, no habrá de qué preocuparse. ■

ajimenez@ixo.es

ROL



Por J.J. Cid

Atrapados en la mazmorra

Cuando pensamos en juegos de rol, irremediablemente los asociamos a grandes gestas épicas ambientadas en una edad media de fantasía. Pero las posibilidades del rol van más allá de la capa y espada. La esencia de este tipo de juegos consiste en jugar adoptando la personalidad y motivaciones de un alter ego imaginario (en ocasiones, nos pondremos en la piel de más de un individuo al mismo tiempo). La elección del contexto en esta suplantación de personalidad ofrece un extenso número de posibilidades. No parece de recibo, pues, reducirlo a la tópica ambientación deudora de Tolkien.

Los juegos de rol de mesa sí han explorado numerosas ambientaciones a la hora de localizar su producto. Incluso otros géneros del software lúdico no acotan sus posibilidades con un solo modelo de mundo explorable. Pensad un momento en los arcades en primera persona. No asociamos este género con ninguna ambientación en concreto.

Los jugadores de rol estamos confinados en un fascinante pero muy reducido universo

Al contrario de lo que sucede en los juegos de rol, sus desarrolladores no piensan que un decorado nuevo pueda hacer renegar del producto al futuro comprador.

Esta reflexión me viene a la cabeza tras jugar al más bien decepcionante (para un rolero) *Freelancer*. Prometía crear un mundo alternativo en un futuro lejano. Prometía ponernos en el rol de un mercader galáctico. Prometía rol. Pero las promesas se han difuminado y yo me quedo con la certeza de que los jugadores de rol estamos confinados en un fascinante pero reducido universo.

Añoro juegos como *Megatraveller*, con una fantástica creación de personajes y un vasto universo galáctico. Añoro viajar entre decenas de constelaciones y conocer miles de culturas. Ahora mis esperanzas se concentran en la inefable franquicia *Star Wars*. ■

jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

Falcon Forever

A la saga *Falcon* no le han faltado seguidores desde que echó a andar en el ya lejano 1987. La sensación de la velocidad que nos ofrece un reactor volando a baja cota, el constante desafío de esquivar misiles y derrotar a los MiG que pretenden arruinarnos el día ha bastado, junto con su más que creíble reproducción de las complejas cabinas y su aviónica, para hacer de esta saga la más popular simulación de reactores de todos los tiempos.

Pese a tímidos intentos de la competencia, *Falcon 4.0* y sus mods siguen siendo referencia obligada, a pesar de sus años. Este largo reinado ha supuesto más un problema insalvable que un estímulo para el resto de desarrolladores, ya que asumían que poco podía hacerse para arrebatar la corona al monarca.

Sin embargo, como *Falcon 5* se hace esperar, están proliferando modificaciones de diseño amateur que utilizan el motor de otros programas. Así, nos encontramos con *Free Falcon* (http://free-falcon.org/), un mod independiente y gratuito que se apoya en *Falcon 4.0/SP3* y que incluye modelados del F-16 y otros reactores coetáneos, como el Mirage 2000, y reliquias de la época de Vietnam como los A-1, A-4, A-7 o F-100. Es el último intento de la afición por mantener vivo al ya viejo monarca.

El F-16 Fighting Falcon es sin duda el reactor de combate preferido por los aficionados de todo el mundo

Por otro lado, tenemos *FS Falcon* (http://www.lagoonline.com), una ampliación desarrollada por la compañía Lago para el popular *Flying Simulator 2002* y *CFS3*. Este mestizaje entre FS y Falcon nos trae la emoción de volar el Viper en las famosas competiciones Tiger Meet de la OTAN y de organizar nuestros propios espectáculos aéreos con los ThunderBirds. Otra prueba de que, gracias al interés de los aficionados, el caza más sexy de todos los tiempos sigue vivo. ■

■ magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

La llegada del nuevo Mesías

Los juegos de rol on line suelen apostar por un tipo de fantasía algo rústica y más bien tirando a tópica. Y no es extraño, porque las alternativas (que suelen pasar por el rol de ambientación futurista) no siempre son bien recibidas. Pocos son los jugadores dispuestos a aprender cómo moverse en un entorno más complejo de lo habitual. En cambio, todo el mundo sabe lo que es una espada y lo que hacer con ella.

Algo parecido sucedió con el cine en la década de los 70. La ciencia-ficción era un género muy minoritario hasta la llegada de *La Guerra de las galaxias*, pero de esa revolución nacieron auténticas obras maestras del género como *Blade Runner* y *Alien*.

Star Wars Galaxies puede popularizar los universos persistentes futuristas

Ahora, *Star Wars Galaxies* puede hacer algo parecido por los universos on line. Tal vez el juego de BioWare y Lucas Arts pueda servir de trampolín para nuevos entornos de juego basados en un futuro tecnológico. La clave de su previsible éxito es que el universo de *La guerra de las galaxias* es de sobras conocido, y eso puede garantizar que el juego triunfe donde propuestas como *Anarchy Online* han fracasado.

Por si fuera poco, *Star Wars Galaxies* parece dispuesto a luchar en otro frente. Siguiendo la tendencia actual, marcada por la demanda de los jugadores, el juego tratará de superar el estándar actual de jugabilidad, basado en el combate, y apostar por una mayor presencia del rol. Encontrar el equilibrio entre estos dos estilos de juego es la parte más difícil, y por lo visto no les está resultando nada fácil a juzgar por la opinión de muchos de los que están probando la beta. Aquí seguimos convencidos de que el juego se lanzará en condiciones óptimas y conseguirá el éxito que merece, aunque algunos piensen que hay motivos para que nuestra fe empiece a erosionarse. ■

■ s.sanchez@ixo.es



Las licencias de distribución de los juegos **cambian de manos** de vez en cuando. **Eso hace posible que grandes títulos aparezcan a precio reducido poco después** de ser editados por vez primera. **Es el caso de *GTA III*** y de alguna otra perla que te recomendamos.

GTA III



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rockstar Games
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 29,95 €



El simulador de delincuencia virtual que puede colmar tus expectativas más íntimas. El juego que ya rozaba la perfección en consolas ha alcanzado la plenitud al ser convertido a PC. Sólo puede criticarse que carece de modo multijugador y hace falta un ordenador potentísimo y muy bien equipado para disfrutarlo como es debido. El resto es una lista de virtudes casi inabarcables. Las dos principales tal vez sean que juegas en un entorno vivo, lleno de detalles, y que disfrutas de una libertad casi absoluta para hacer lo que quieras. Además, las consecuencias de tus actos casi siempre son lógicas, realistas y divertidas. Es un producto para jugadores mayores de edad y que no se asustan ante la inmoralidad virtual. Si es tu caso, corre a hacerte con él.



ZAX: THE ALIEN HUNTER



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Reflexive Entertainment
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 6,95 €



Un curioso retorno a la era de la jugabilidad directa, sin concesiones. Esta aventura en 2D está más cerca de juegos antiguos pero venerables como *Crusader: No Remorse* que del resto de producción actual en su género. Pese a su aspecto algo primitivo, se las arregla para brindar acción desbocada y humor marciano a espuertas. En el juego, acompañas a Zax, explorador del futuro, en uno de sus viajes intergalácticos en busca de tesoros. Tras estrellarse en un planeta habitado por los simpáticos korbo, nuestro héroe se enfrenta a un tiránico invasor y su ejército de robots. En resumidas cuentas, una de héroes por accidente, buenos tan chapuceros como entrañables y malos sin vergüenza, estilo ni escrúpulos. Todo se desarrolla con una desarmante naturalidad que facilita la inmersión en el mundo de Zax y asegura unas cuantas horas de diversión sin complejos.

THE STING!

Un juego que pretendía participar en la carrera por crear la aventura gráfica más original posible, pero que se quedó en el intento. En él encarnas a un aprendiz de delincuente recién salido de la cárcel. Antes de cada nuevo golpe, debes planificar escrupulosamente los pasos a seguir. En la práctica, estas buenas ideas se quedan en la realización de pequeñas rutinas delictivas sin apenas interés.
Género: Aventuras · Precio: 6,95 €



THE NATIONS

Se trata de construir una civilización paso a paso. Puede resultar lento y algo farragoso, pero la sencilla interfaz y la asequible curva de aprendizaje facilitan mucho las cosas. Como en otros cruces entre *SimCity* y *Civilization*, se echa de menos un poco más de complejidad en la gestión y sobran tiempos muertos.
Género: Estrategia · Precio: 6,95 €

HOUSE OF THE DEAD 2

Estamos ante la conversión a PC de una recreativa célebre. Es ideal para revivir los tiempos en que este tipo de máquinas dominaban el panorama virtual, pero se queda algo corto como producto para PC. Pese a su atractivo, buenos gráficos y alto ritmo de juego, se hace repetitivo pasada la primera hora.
Género: Aventuras · Precio: 6,95 €



VIRTUA TENNIS GOLD EDITION



GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Strangelite
EDITOR: Planeta DeAgostini
PRECIO: 9,95 €

Fue nuestra portada del número 15 (febrero de 2002) y se trata sin duda de uno de los mejores juegos deportivos que se recuerdan por estos pagos. Además de un ejemplar acabado técnico, *Virtua Tennis* tiene una cualidad ante la que nadie se resiste: ofrece diversión en estado puro. Gran parte de ello se debe al extraordinario sistema de control: toda la gama de golpes se basa en sólo dos botones (disparo y globo). En función del tiempo que los mantienes apretados, la posición del tenista y la velocidad de la pelota, ejecutas drives, reveses, voleas, smashes o dejadas. Casi sientes que puedes cortar la bola, como en un partido de tenis real. Tiene elementos arcade, fidelidad en la simulación, buenas opciones multijugador, buenas animaciones y efectos, una increíble física de la pelota, espectaculares ángulos de cámara, una muy ajustada inteligencia artificial... En fin, todo lo que se puede pedir. O al menos, casi todo.



SEGA GT



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Sega
EDITOR: Planeta DeAgostini
PRECIO: 6,95 €

Otro buen juego de consolas que no convence del todo en su salto al PC. Incluso los primeros *Need for Speed* son mejores que esta versión para compatibles. Su principal problema (dejando de lado la falta de adecuación técnica a la nueva plataforma) es que el nivel de dificultad no está en absoluto equilibrado. De todas maneras, no es una mala opción si lo que pretendes es disfrutar a un precio muy competitivo de un arcade de carreras muy completo: ofrece 136 automóviles distintos divididos en cuatro categorías y con comportamientos sobre el asfalto muy diferenciados entre unos y otros.



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sunstorm Interactive
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €





Un *Duke Nukem* tan desfasado y divertido como siempre. No ofrece casi nada novedoso, ni a nivel técnico ni conceptual, pero supone un retorno más que afortunado a la época dorada de las plataformas en dos dimensiones, cuando el entretenimiento puro importaba más que los alardes técnicos. El juego consiste en liquidar a los mutantes que intentan apoderarse de Manhattan. Duke Nukem, el gran héroe local, niño mimado del alcalde y bocazas y mujeriego impenitente, es el encargado de limpiar la ciudad. Por supuesto, puedes contar con el repertorio habitual de frases malsonantes, meados energéticos e intentos de ligue frustrados. Duke sigue siendo tan vulgar y rupestre como siempre, pero sabe como entretener a los jugadores hastiados de oscuridad ciberpunk.

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN

1993, **Estados Unidos lanza una doble operación** militar en Mogadiscio, Somalia. **Operativos de Delta Force y Rangers** son enviados a capturar lideres somalíes. **Resultado:** centenares de muertos civiles y retirada de las fuerzas militares. **Un sonoro fracaso. Novalogic te brinda una** segunda **oportunidad. Nosotros, una guía** completa para asegurar el éxito.



AVERÍA EN MARKA

1 Empiezas la misión en un jeep HMMWV "Humvee" y aferrado a una ametralladora M2. La rutina a seguir aquí es muy parecida a la de algunas misiones de *Medal of Honor*: disparar a todo sujeto o vehículo enemigo que se mueva alrededor del convoy. Seréis atacados de inmediato, nada más iniciar el viaje.

2 Procura eliminar primero los vehículos pesados y luego da buena cuenta de las unidades de a pie. De lo contrario, tu vehículo estallará por los aires en menos que canta un gallo. Al cabo de unos pocos minutos, darás con el convoy de ayuda humanitaria y el avance de los vehículos se detendrá. El enemigo intensificará su ataque, especialmente por la zona norte.

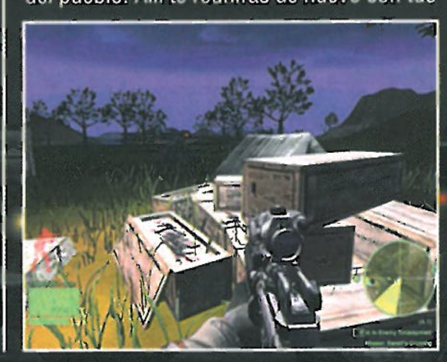
3 Tras sofocar la embestida, abandona el jeep (tecla "S") y dirígete rápidamente hacia los vehículos de ayuda humanitaria situados a la derecha. Te reunirás con un pequeño pelotón de soldados e inmediatamente partiréis hacia el noroeste. Allí os espera un pequeño grupo de enemigos agazapados tras varios vehículos. Agáchate y utiliza la mira telescópica de la M21 para eliminarlos desde lejos.

4 Aguarda unos instantes y del cielo irrumpirá un helicóptero MH-60 Black Hawk. Súbete a él y agarra la ametralladora pesada M134 (tecla Mayúsculas). De lo que se trata ahora es de acabar con toda presencia enemiga que intente cerrar el paso al convoy de ayuda humanitaria. Comparado con el resto de la misión, se trata de una tarea bastante sencilla: abundan los jeeps fáciles de destruir y escasean los tipos armados con lanzacohetes.

CRUCE DE BANDIDOS

1 Empieza la guerra de guerrillas. Una misión cuya principal dificultad radica en la enorme presencia de fuerzas somalíes y en una parcial falta de luz solar que impide disparar desde largas distancias. Tras abandonar la pequeña embarcación, oirás una explosión. Sigue a tus dos compañeros y comprobarás lo que está sucediendo: fuerzas hostiles están atacando a la población civil.

2 Agáchate y acaba con todos los enemigos situados alrededor de los vehículos de ayuda humanitaria. Camina hacia el este del pueblo. Allí te reunirás de nuevo con tus







compañeros. Sigue sus pasos y elimina a los enemigos que patrullan por la zona del puente. Los enemigos situados al otro lado del río detectarán vuestra presencia y enviarán varias unidades. Para sorprenderles y acabar con ellos, camina hasta la orilla del río e introdúcete en la vieja embarcación.

3 Tras recoger la munición y el botiquín, busca una posición segura y apunta hacia el puente. Cuando las unidades enemigas intenten cruzarlo, dispara sobre ellas sin piedad. Abandona la embarcación, cruza el puente y elimina al resto de enemigos que patrullan por el edificio en ruinas. Los más peligrosos son los que están situados en la azotea. Introdúcete en el edificio y destruye todo el arsenal de armas que hay allí almacenado.

4 Busca entre las ruinas y hallarás un botiquín. Sin perder un segundo, métete en el río y nada hasta situarte bajo la parte central de puente. Coloca allí dos cargas explosivas, aléjate una distancia prudencial y hazlas estallar. El puente saltará por los aires y habrás completado con éxito la misión.

INCURSIÓN JUNTO AL RÍO

1 Una vez el helicóptero te deje en los alrededores del pueblo, deberás dirigirte hasta el almacén de armamento y eliminar a todos los enemigos que haya en su interior. El almacén está en la parte sur del pueblo, lo que significa que debes cruzar un infierno laberíntico de calles repletas de milicias somalíes. Procura no separarte demasiado de tus hombres. Antes de cruzar cada esquina, observa lo que te espera tras ella asomando la cabeza con las teclas Q y E.

2 La presencia enemiga aumentará cuando te encuentres en las cercanías del almacén. Antes de iniciar el asalto al edificio, procura lanzar varias granadas de fragmentación a través de la puerta principal. La explosión acabará con la mayoría de enemigos que aguardan en el interior. Introdúcete en el almacén, sube por las escaleras de la derecha y descubrirás un despacho al final de la plataforma. Coge los documentos secretos de encima de la mesa y reúnete de nuevo con tus compañeros en la parte trasera del almacén.

3 Allí aguarda un camión que os transportará hasta las proximidades del pueblo de Beka. El viaje no será un camino de rosas, ya que os atacarán varios jeeps. Agáchate y procura hacerlos estallar por los aires antes de que se acerquen demasiado. El trayecto concluye cerca de una zona llena de minas. No te preocupes, la posición de cada mina está indicada con una señal de color rojo, así que únicamente procura no acercarte demasiado a ninguna de estas señales mientras caminas hacia el este.

4 Después de superar a nado un río plagado de peligrosos cocodrilos, os reuniréis con el resto de equipos Delta. Recoge el botiquín y la munición del suelo y prepárate para iniciar el asalto a Deka. Utiliza las casas y el resto de estructuras del pueblo para cubrirte y no dudes ni un instante en utilizar el lanzagranadas de la M16 cuando las cosas se pongan feas. Una vez la zona esté limpia de presencia enemiga, dirígete rápidamente hacia el astillero y destruye la embarcación cargada de armamento antes de que huya.

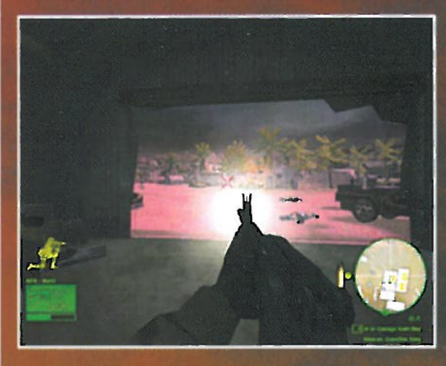


EL CALLEJÓN DE LA GASOLINA

1 Una nueva misión de escolta que, como la primera, empiezas a bordo de un jeep HMMWV "Humvee" y agarrado a una ametralladora M2. La acción se desarrolla en el interior de una monumental ciudad, con lo que principalmente deberás preocuparte de eliminar a enemigos situados en azoteas y estrechos callejones. Cuando el jeep se detenga, reúnete con tus hombres y síguelos hacia el norte a través del laberinto de edificios.



2 Tras acabar con media población somalí, llegaréis hasta un garaje plagado de jeeps armados con ametralladoras M2. Elimina a los enemigos que patrullan por el interior y recoge el botiquín y la munición que hay en la habitación trasera. En unos pocos segundos, decenas de enemigos irrumpirán por la puerta principal del almacén. Sitúate a cubierto en la habitación en donde hallaste los botiquines y empieza a lanzar granadas de fragmentación en cuanto la puerta explote.



3 Una vez agotes las granadas, utiliza la M16 para acabar con el resto de somalíes que gradualmente irrumpirán en el almacén. Cuando tu energía empiece a ser precaria, regresa a la habitación de la parte trasera y hazte con un segundo botiquín. Si sobrevivís el suficiente tiempo, un convoy aliado acudirá en vuestra ayuda. Sin embargo, antes de abandonar el almacén, deberás hacer estallar por los aires los jeeps. Sitúa un par de cargas, sal al exterior y, una vez subas al camión aliado, pulsa sobre el detonador y podrás contemplar unos bonitos fuegos de artificio.

BAJO ASEDIO

1 Para esta misión, elige la ametralladora CAR15/203. Su mira telecopia te resultará vital para superar algunas zonas. De nuevo la acción empieza encima de un jeep HMMWV "Humvee". Esta vez, sin embargo, las cosas son más peliagudas: sólo cuentas con tu vehículo. Debes reunirte con un convoy pakistaní aliado. Para ello hay que cruzar varias calles llenas de unidades y vehículos somalíes.

2 Centra el fuego de la M2 sobre los jeeps enemigos y no tendrás demasiados problemas para llegar hasta el convoy. Abandona el jeep y dirígete hacia el norte. Se trata de una zona con muchos edificios altos y cuyas azoteas están llenas a rebosar de francotiradores enemigos. Busca una



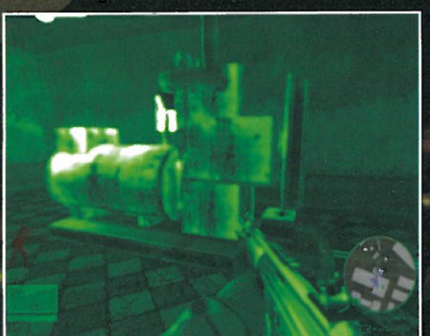
posición segura y utiliza la mira telescópica de la CAR15/203 para limpiar la zona.

3 En uno de los callejones de la derecha, hallarás un botiquín y munición. En el noroeste te espera una segunda calle que también deberás limpiar de francotiradores. Un poco más adelante, tres camiones situados en el centro de la calle. A la derecha, la entrada a un ruinoso hotel. Está llena de enemigos, así que procura enviarles un par de granadas de fragmentación antes de entrar. Sigue por el pasillo de la izquierda y luego gira de nuevo izquierda. En una de las habitaciones, encontrarás un botiquín.

4 Limpia la segunda planta del hotel de cualquier presencia somalí y sube a continuación a la azotea. Desde esta posición privilegiada, no te costará mucho esfuerzo acabar con los francotiradores del edificio situado al oeste. Regresa a la calle y reúnete con el convoy aliado. En la calle situada al norte, hay un montón de escombros que bloquean el paso. Antes de acercarte a los escombros, asoma la cabeza en la esquina de la calle de la derecha y utiliza la mira telecopia para eliminar al somalí agazapado tras una M2. Ahora ya tienes vía libre para acercarte a los escombros, colocar una carga explosiva y despejar el camino al convoy.

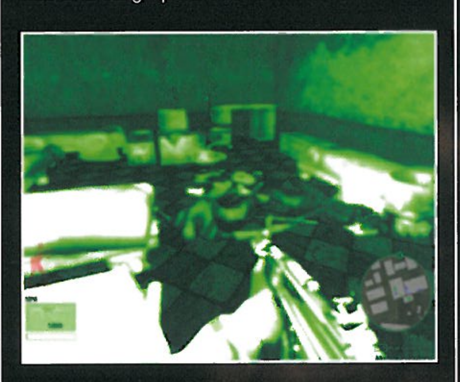
RADIO AIDID

1 Una misión que tiene lugar en la oscuridad de la noche y en la que deberás pasar tan desapercibido como te sea posible. Dispones de dos elementos que te ayudarán a ello: la ametralladora MP5, provista de un silenciador que permite acabar con los enemigos sin armar demasiado ruido, y las gafas de visión nocturna, con las que podrás ver sin ser visto. Avanza con tus hombres hacia el norte y evita a los enemigos en la medida que sea posible.



2 No tardaréis demasiado en alcanzar el edificio de comunicaciones. Elimina a todos los enemigos de la primera planta. Cuando la zona esté asegurada, cruza la puerta del este del pasillo. Allí se encuentra el generador de energía. Coloca una carga sobre el mismo y destrúyelo. Siguiente objetivo: destruir el equipamiento de radio situado en la tercera planta del edificio.

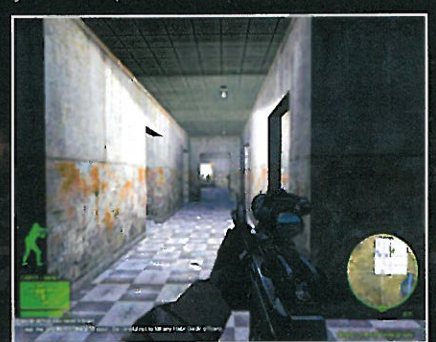
3 Hay muchos soldados somalíes patrullando por cada una de las plantas. No obstante, como el edificio está oscuras, tus enemigos son incapaces de localizarte y podrás acabar con ellos fácilmente. Tras destruir todos los aparatos de radio, utiliza las escaleras de madera para subir a la azotea del edificio y camina hasta la base de la enorme antena de comunicación. Tras recoger del suelo el botiquín y la munición, utiliza una carga para destruir la antena.



4 Regresa a la tercera planta, reúnete con tus hombres y vuelve a la calle. Toca dirigirse al punto de extracción y salir pitando de la zona. No será fácil, hay un pequeño ejercito somalí aguardando vuestra presencia. No hay tiempo para florituras, sencillamente, corre todo lo que puedes hasta alcanzar el punto indicado en el mapa.

EL SUBTERRÁNEO RUSO

1 En la selección de armamento, elige como arma secundaria la escopeta Remington. En esta misión hay mucho combate en espacios pequeños y cerrados y su alto poder destructivo en distancias cortas te irá de perlas. El helicóptero Black Hawk te dejará en la azotea del edificio de la embajada rusa. Asómate a la cornisa y dispara a todos los enemigos que seas capaz de ver con la mira telescópica.



2 Salta a través de cualquiera de los dos tragaluces y accederás al interior de la segunda planta del edificio. En ella hay muchos somalíes agazapados tras cajas y muebles. Avanza despacio, sin separarte demasiado de tus compañeros, y limpia una a una todas las habitaciones hasta que sólo queden los miembros de tu equipo. Aquí resultan increíblemente útiles las granadas cegadoras, así que no dudes en utilizarlas cada vez que accedas a una nueva habitación.



3 En la zona este del edificio, se encuentran las escaleras que te permitirán bajar hasta la primera planta. El segundo equipo de marines ya habrá limpiado la zona, así que dirígete a la planta baja. Hay un búnker cuya entrada está bloqueada. La única manera de abrirla es volándola por los aires. Tras la explosión, deja que tus hombres accedan primero al interior del búnker y luego entra tú para acabar con los que queden.

4 En la parte sur, hay un boquete en el suelo por el que podrás acceder a la segunda planta del búnker. Utiliza un par de granadas de fragmentación para acabar con el considerable número de somalíes agazapados tras el mobiliario e introdúcete por el segundo agujero de la parte norte de la habitación. En el centro de la sala hallarás un botiquín y munición.

5 Regresa a la primera planta por las escaleras de la derecha y llegarás a una habitación en la que hay una chimenea que esconde un pasadizo secreto. Es increíblemente extenso y está lleno a rebosar de soldados somalíes. Para llegar indemnes al otro extremo del pasillo, ordena a tus hombres que mantengan entre sí una distancia prudencial de diez metros y que disparen a todo lo que se mueva.

6 Antes de abandonar el túnel, destruye unas cajas de madera situadas en un recoveco a la izquierda. En su interior hallarás un botiquín y munición. Ya en el exterior, llega la hora de ser retirado del escenario de operaciones por el helicóptero Black Hawk.

Para llegar a él, deberás cruzar una extensa zona de casas derruidas llenas de milicias somalíes.

PALACIO DESTROZADO

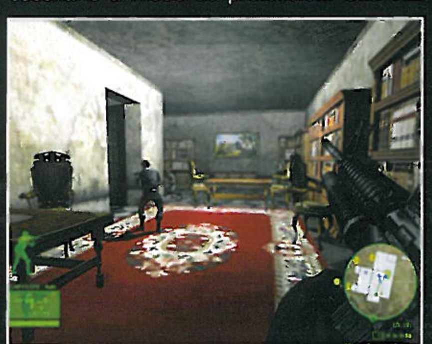
1 Un inicio bastante peliagudo. Mientras el helicóptero AH-6 Little Bird te transporta al punto de misión, varios soldados somalíes empezarán a disparar a quemarropa. Utiliza la mira telescópica de la CAR15 y elimina en primer lugar al tipo armado con un lanzamisiles. Luego echa mano al lanzagranadas y dispara a discreción sobre la multitud ubicada en la azotea del edificio.

2 Una vez abandones el helicóptero, acércate a la trampilla situada al oeste de la azotea y lanza en su interior una granada de fragmentación. Sin perder un segundo, introdúcete por la trampilla y elimina a los somalíes que aún queden en pie utilizando la escopeta Remington. El edificio aún no es seguro. En la parte inferior hay escondidos otra decena de combatientes somalíes. Una granada segadora irá de perlas para sorprenderlos y acabar con ellos fácilmente.



3 Hazte con el botiquín y prepárate para realizar una excursión por el exterior. Antes de salir, resulta providencial eliminar a los tipos que rodean el edificio. Busca una posición segura y utiliza la mira telescópica de la CAR15 para disparar sobre cualquier cosa que se mueva en la calle. El perímetro que rodea el hotel está increíblemente protegido, además de decenas de soldados somalíes, hay un par de tipos agazapados tras unas poderosas ametralladoras M2.

4 Abandona el edificio en el que te encuentras y avanza cautelosamente hacia el hotel utilizando los elementos del escenario a modo de protección. Una vez acabes con los tipos de la M2, toca asegurar el hotel. Lanza un par de granadas cegadoras dentro de la recepción y luego entra y dispara sobre todo lo que se mueva sin perder un segundo. Ya con la recepción limpia, ordena a tus hombres que permanezcan en su posición y ocúpate personalmente de limpiar el resto de habitaciones de la primera planta del hotel.



5 Si exploras a conciencia, hallarás un par de botiquines. Reúnete de nuevo con tus hombres y sube a la segunda planta del hotel. Allí aguarda el segundo equipo Delta, un botiquín y una ametralladora M60. Mientras el segundo equipo abandona el hotel, sube a la azotea y utiliza la M60 para cubrir la retirada de tus compañeros. Si haces bien tu tarea, irrumpirá en el cielo un helicóptero AH-6 Little Bird y os sacará de la zona.

INMUNIDAD DIPLOMÁTICA

1 El primer objetivo de la misión consiste en sobrevolar la ciudad a bordo de un AH-6 Little Bird y eliminar cualquier indicio de resistencia. Utilizando la mira telescópica de la CAR15 dispara sobre todos los soldados somalíes que se encuentren encima de las azoteas de los edificios. Varios de ellos están armados con lanzacohetes, así que procura eliminarlos rápidamente antes de que destruyan tu medio de transporte.



2 Ya en tierra firme, camina rápidamente hasta las cercanías del edificio situado al norte. En su interior hay varios prisioneros aliados retenidos por soldados somalíes. Deja que el segundo equipo Delta se ocupe de los rehenes y tú ocúpate de eliminar a los soldados somalíes. Lanza una granada cegadora en el interior del edificio y luego entra y elimina a los soldados enemigos. Si buscas con atención, hallarás un botiquín en una de las habitaciones.

3 El edificio aún no está limpio, hay más enemigos en la tercera planta. Nada más llegar a ella, lanza una granada de fragmentación en la habitación de la izquierda. De esta forma, acabarás fácilmente con los ocho soldados que allí se esconden. Utiliza las escaleras de madera para subir a la azotea y allí encontrarás un nuevo botiquín. Observa que a la derecha hay instalada una ametralladora M2. Sujétate fuertemente a ella y empieza a disparar sobre los numerosos jeeps y soldados somalíes que vendrán de las calles al norte, este y oeste de tu posición.

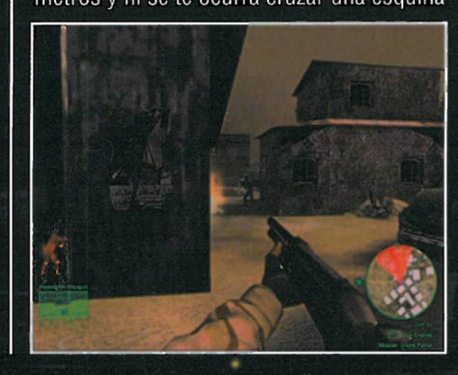


4 Tienes que ser endiabladamente rápido a la hora de acabar con ellos. De lo contrario, te alcanzarán fácilmente con su lanzamisiles. A continuación, regresa a la calle y ve hacia el este del edificio. Allí, además de encontrar una caja de munición, os aguarda el segundo equipo Delta con los rehenes esperando a que tu equipo les despeje el camino para la evacuación. Procura ir siempre varios metros por delante del segundo equipo Delta: si les ocurre algo a los rehenes, la misión habrá fracasado. Hay que tener especial cuidado con los tipos armados con granadas de fragmentación y los lanzacohetes situados en las azoteas. Una vez alcances los helicópteros de evacuación, finalizará la misión.

PATRULLA COSTERA

1 Tras abandonar la embarcación, serás atacados por el fuego de varios obuses. Para dificultar un poquito más las cosas, la playa en que desembarcas está plagada de minas sin señalizar. Para cruzar el campo de minas de una sola pieza, salta por encima de las sucesivas piedras hasta alcanzar la entrada del pueblo.

2 En una de las casas a la izquierda, encontrarás un botiquín. Próximo objetivo: alcanzar la torre de comunicaciones. Sube por la colina del oste y prepárate para cruzar una sucesión de calles repletas de soldados somalíes. Saca la escopeta Remington, ordena a tus hombres que mantengan entre sí una distancia de diez metros y ni se te ocurra cruzar una esquina





sin antes asomar la cabeza para ver lo que te espera detrás de ella.

3 Tampoco pierdas de vista las azoteas de los edificios: están llenas de somalíes armados con lanzacohetes. Ya en la entrada de la radio, deberás preocuparte de dos en concreto: un somalí agazapado tras una ametralladora M2 a la derecha de la entrada y otro armado con un lanzamisiles a la izquierda de la entrada. El interior de la emisora es también un hervidero de enemigos.

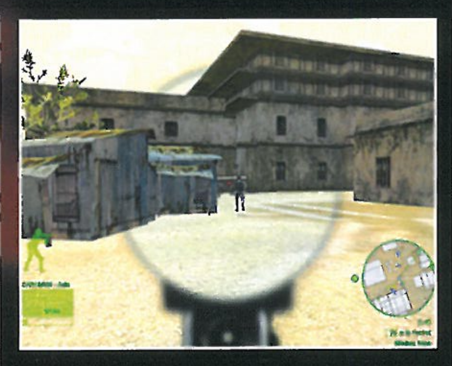
4 Tras limpiar la planta baja, ve hacia la derecha. En la habitación situada al lado de la rampa que da acceso a la primera planta, encontrarás un botiquín y munición. Sube hasta la azotea en que se halla la antena. Una vez allí, destruye todos aparatos de comunicación. Llega el momento de retirarse hasta el punto de evacuación. Regresa a la calle y camina en dirección norte. Evidentemente, te espera un camino en el que decenas de soldados somalíes aguardan tras cada esquina.

5 Avanza con precaución. Tras cruzar medio pueblo, llegarás al embarcadero. Aquí debes actuar con la máxima rapidez posible. Utiliza la mira telescópica de la CAR15 y elimina a los dos tipos armados con ametralladoras M2. Mientras tus compañeros se dedican a aniquilar al resto de somalíes, hazte con una M2 y destruye todo el cargamento que hay en el embarcadero. Dirígete al barco, introdúcete en la bodega de carga y coloca allí un explosivo. Regresa rápidamente hasta el embarcadero, sube al helicóptero y haz estallar la carga.

IRENE

1 Dirígete hasta el aeródromo situado al sur de la base y sube al helicóptero AH-6





Little Bird. Una vez llegues a la ciudad, empieza a disparar sobre los tipos apostados en la azote. Procura eliminar especialmente a los que están dotados con lanzamisiles. El helicóptero te dejará en la azotea de un edificio en cuya segunda planta hay varios prisioneros aliados. Baja por las escaleras sigilosamente y elimina a todos los enemigos del vestíbulo principal utilizando la mira telescópica de la CAR15.

2 En la segunda planta hay una puerta bloqueada tras la cual están los rehenes. Volatilízala con ayuda de una carga explosiva y lanza inmediatamente una granada cegadora a través del agujero recién abierto. Los raptores quedarán cegados durante unos preciosos instantes que aprovecharás para eliminarlos. Una vez los rehenes hayan subido al convoy, recibirás una llamada de auxilio del cuarto grupo de rangers.

3 Dirígete con tus hombres hacia el norte y ayúdales a repeler el ataque mientras ellos atienden a su compañero herido. Otra llamada de auxilio, en esta ocasión, del segundo grupo de rangers. Camina hacia el este y, tras eliminar a media población somalí, llegarás a una enorme plaza en la que se halla en equipo Delta. Acaba con la decena de mercenarios que merodea por la zona y dirígete sin perder un segundo al jeep ubicado en el centro de la plaza. Hazte con la ametralladora M2 y dispara sobre la multitud de mercenarios que hay enfrente y a la derecha.

CONVOY PERDIDO

1 Sigues en la misma plaza de la misión anterior, sólo que ahora estás otra vez



a bordo de un jeep HMMWV "Humvee" y aferrado a una ametralladora M2. Va a ser el paseo más largo y difícil sobre jeep que vas a realizar en todo el juego, así que échale paciencia al asunto. Ya sabes cómo funciona el tema: la primera prioridad consiste en eliminar a los francotiradores y a los tipos armados con lanzamisiles que hay en las azoteas de los edificios. Pueden acabar con tu vida de un solo disparo si les das demasiado margen de tiempo.

2 Luego ocúpate de los jeeps y unidades de a pie. En esta misión se te permite grabar la misión bastantes veces, así que no te cortes un pelo a la hora de proteger tus progresos. Una vez el convoy se detenga, desplázate junto a tu compañero hacia el norte. Tras caminar unos pocos metros, hallarás un botiquín al lado de una de las barracas. Recuerda que, en esta misión, habrás fracasado si acabas con la vida de un solo civil.



3 El camino hacia el lugar en que se encuentra el Black Hawk derribado es largo y tortuoso. Decenas de pequeñas y laberínticas calles repletas de milicianos somalíes. Haz que tu compañero te cubra la espalda mientras tú te ocupas de indicar la ruta correcta. Una casa en ruinas te separa del helicóptero abatido.

4 Sube hasta la azotea de la casa y encontrarás un botiquín y munición. Sin abandonar la azotea, asoma la cabeza por la ventana de la izquierda y dispara sobre todos los francotiradores que hay en los edificios de enfrente utilizando la mira telescópica de la M21. Cuando ya no quede ninguno en pie, ocúpate de los milicianos que atacan a los ocupantes del Black Hawk. A los pocos minutos aparecerá un helicóptero de salvamento que rescatará a los tripulantes.

SOLDADOS VALEROSOS

1 Otro Black Hawk ha sido abatido y hay que acudir en su ayuda. Los miembros del mismo se hallan esparcidos por toda la ciudad, concretamente en seis puntos bautizados como "Charlie", "Juliet", "Papa", "Victor" y "Zulu". No hay que ser muy listo para percatarse de que para alcanzar cada punto tendrás cruzar decenas



de laberínticas calles controladas por las milicias somalíes.

2 Abundan los francotiradores de puntería prodigiosa y los tipos armados con lanzacohetes. No es una carrera contrarreloj, así que tómatelo con calma y no pises una nueva calle sin asegurarte antes de que está limpia de enemigos. Tampoco hay un camino prefijado. Estudia a fondo el mapa de la ciudad y traza una ruta que esté lo más alejada posible de las calles principales.

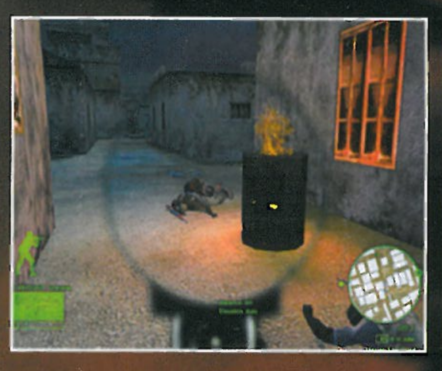
3 A medida que rescates a los miembros de la tripulación del helicóptero abatido, éstos se unirán a tu grupo y ganarás en protección y fuerza de ataque. Es importante mantener con vida a los miembros de tu escuadrón tanto tiempo como te sea posible: alcanzar los dos últimos puntos de la misión se convierte en tarea casi imposible si no dispones de suficiente personal que te proteja las espaldas.



LA ÚLTIMA BATALLA

1 Una larga y lineal misión cuyo único objetivo consiste en cruzar indemne decenas de callejones llenos de milicias somalíes. Abandona al grupo de unidades Delta y camina hacia el norte. A partir de aquí, te espera un largo camino a través de callejones estrechos en que aguardan francotiradores y tipos armados con lanzamisiles.

2 Sólo dispones de un compañero de equipo, así que ordénale que proteja la retaguardia mientras tú te encargas de asegurar el camino. Utiliza constantemente las teclas "Q" y "E" para visualizar lo que te espera tras cada esquina y no tendrás demasiados problemas para llegar a destino. De vez en cuando, los Black Hawk irrumpirán del cielo y te echarán una mano quitándote de en medio soldados somalíes. La munición de



que dispones es un tanto escasa y resulta vital ahorrar tantas balas como te sea posible.

3 Una buena opción consiste en poner la CAR12 en modo "Semi". De esta forma, en lugar de en ráfagas, las balas saldrán disparadas de una en una. Lo mejor de la misión está al final de la misma. Se desarrolla en una enorme plaza rodeada de edificios llenos de francotiradores.

4 Una vez acabes pacientemente con los francotiradores, dirígete al búnker situado en el centro de la plaza y coloca junto a los morteros un par de explosivos. Sitúate a una distancia prudencial y hazlo estallar todo por los aires. Segundos después, llegará el convoy aliado y podrás abandonar la zona.

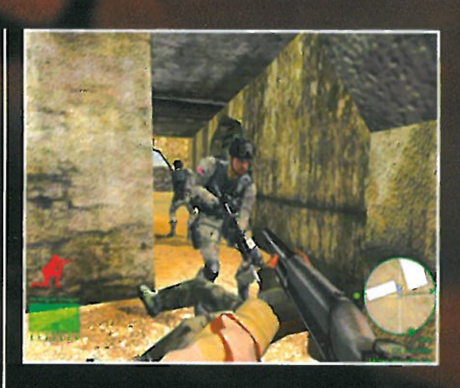
LA MILLA DE MOGADISCIO

1 Una locura de misión. Deberás proteger el convoy del fuego enemigo mientras éste cruza el centro de la ciudad. Los primeros minutos transcurren en aparente tranquilidad, apenas unos pocos tipos armados con lanzamisiles que caerán fácilmente bajo el fuego de la CAR15. Procura caminar varios metros por delante del primer vehículo del convoy y acaba con toda presencia enemiga.

2 Los problemas llegan unos minutos después. Ante la numerosa presencia enemiga que hay en la zona, el convoy decide acelerar la marcha y dejarte a ti y a tu equipo abandonados en medio que aquel infierno. Tendrás que cruzar una infinidad de pequeños callejones repletos de milicias somalíes antes de volver a encontrar el convoy. Tras lograrlo, recoge el botiquín y la munición que hay al lado del primer vehículo.

3 Segundos después, el convoy se volverá a poner en marcha y vuelta a





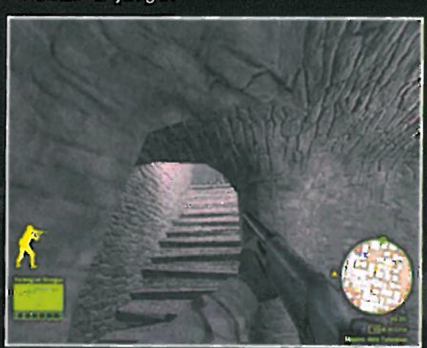
empezar: otro largo paseo en el que deberás evitar que algún somalí armado con un lanzamisiles atente contra en convoy. La presencia de éstos aumentará a medida que el convoy se acerque al estadio de fútbol. En cuanto el convoy pise el césped del estadio, finalizará la misión.

ELIMINAR A AIDID

1 Una fase cuya mecánica se asemeja más a la de *Soldier Of Fortune 2* que a la de un juego de acción táctica. Empiezas en el interior de una furgoneta que cruza a toda velocidad las calles de la ciudad. Cuando se detenga, pisa tierra firme y sigue al chaval de la gorra azul. Te conducirá hasta el siguiente punto de encuentro si a cambio le proteges de la amenaza enemiga.

2 De vez en cuando, el chaval se detendrá y te alertará de la presencia de enemigos. Asoma la cabeza por las calles circundantes y acaba con los somalíes que por allí patrullen. Recuerda que, si el chico fallece, la misión fracasará. Ya en las cercanías del bunker, recoge el botiquín y baja por las escaleras. El final de la gruta parece no tener salida. Sin embargo, si lanzas una granada de fragmentación contra la pared situada en el extremo sur, ésta cederá y podrás acceder al interior del bunker.

3 Las características del búnker lo convierten en un lugar idóneo para utilizar la escopeta Remington. Avanza todo el rato agachado y asomando la cabeza en cada esquina. En la primera bifurcación, gira a la derecha, luego izquierda y de nuevo izquierda hasta llegar de nuevo al exterior. Continúa hacia la izquierda de la zona en ruinas. Allí te espera una furgoneta que te permitirá abandonar la zona y finalizar el juego.



TROPICO 2

La bahía de los piratas

Vuelves al Caribe. Y de nuevo **tienes una isla a tu cargo**. Sólo que esta vez **se te pide que saltes un par de siglos** hacia el pasado **y rijas** los destinos de **un buen montón de escoria pirata**. Pero no sufras, porque **nuestro** amplio **surtido de consejos** y nuestra brújula de campaña **te ayudarán a ser todo un as** de la estrategia con parche.

Consejos generales



DISTRIBUYE CON TINO

Dedica especial atención a la forma en que distribuyes los edificios. No sólo las minas tienen que estar al lado de los yacimientos y demás, también las construcciones relativas deben edificarse unas cerca de otras. Un ejemplo: minas y altos hornos tienen que estar próximos a los tres destinos del hierro (herrería, armería y cañones). Así, los porteadores trabajarán mucho más rápido.

MANTENLOS A RAYA

Cuida siempre la felicidad de los piratas y mantén resignados a los cautivos. Es muy importante que los tipos del parche estén contentos. Construye los edificios que pueden hacerles felices y échale siempre un ojo a sus barras de estado. Los complementos a los servicios generan más satisfacción. Un pirata saldrá más contento de un burdel con un puro en la boca, prefieren el ron antes que la cerveza, etc... Es por ello que siempre debes intentar mejorar el servicio de tus edificios suministrando cosas como puros, bollos o pasteles, etc. Y recuerda que los cautivos también son personas y, como tales, tienen sus necesidades. Iglesias, tiendas, viviendas. Además, si no los cuidas pueden rebelarse y cortarte el cuello. Orden y temor: la receta de éxito para tenerlos a raya.



APACIGUA SI CONVIENE

Declarar la paz a una nación poderosa puede ser beneficioso. Aunque pierdas futuros botines y cautivos al prohibir la caza de barcos o ataques a los asentamientos, también puedes hacerte con un patrocinio, cautivos y un fondo reserva de 5.000 monedas de oro.

ELIGE CON QUÉ NAVEGAS

Utiliza cada barco para diferentes objetivos. Hay muchos tipos de barcos y no todos sirven para lo mismo. Un bergantín, por ejemplo, es rápido, pequeño y está diseñado para atacar asentamientos o raptar expertos. Utilizar en ese caso un galeón, pongamos por caso, sería un desperdicio de tiempo y de recursos.

COMERCIA CON TIENTO

Vende tus excedentes en la Cala Pirata para ganar unas monedas de oro extra. Pero mucho ojo con esta opción, porque una vez que abras la cala a una nación determinada, dicho país conocerá la localización de tu isla. Esto implica que tendrás que portarte bien con ellos o te atacarán de inmediato.



NUTRE TUS ASTILLEROS

La madera es un elemento muy importante para tu industria. Crea los aserraderos necesarios para que la madera no deje de entrar en tu almacén. Sin, ella estarás atado de pies y manos a la hora de construir.

La campaña paso a paso

CERVEZA PARA LOS BUCANEROS

1 Mientras cumples una pena tras ser delatado como tahúr, conoces a Charlotte, compañera de trabajos forzosos que afirma ser una conocida pirata. Con ella escaparás de la plantación en la que estás retenido a bordo de un bote agrietado. Llegarás a duras penas a una isla de piratas donde tendrás que hacerte con los favores de tres corsarios a base de cerveza y lograr así que te ayuden a reparar tu navío.

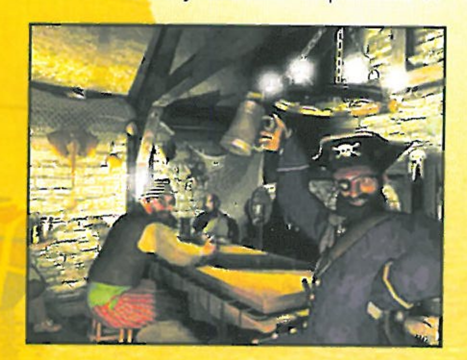


2 Para conseguir tu objetivo tienes que construir una fábrica de cerveza y una taberna. Pero primero, debes poner en pie un par de tiendas de construcción, así podrás usar tus cautivos para futuros edificios. Acto seguido, construye un campo maderero en las cercanías del aserradero (disponible al comienzo de la misión); de este modo los porteadores no tendrán que moverse demasiado para transportar la madera de un edificio a otro.

3 Tras esto, sigue con la fábrica de cerveza y finalmente con el antro contrabandista. Es aconsejable construir el barco cerca del muelle. Tienes todo un año para convencer a los tres piratas. Dependiendo de la velocidad con la que lo hagas, recibirás una medalla de oro, plata o bronce.

INDUSTRIA PIRATA

1 Los piratas te ayudarán a achicar el agua de tu barco y Charlotte emprenderá su viaje hacia La Española para repararlo. Mientras ella está fuera, tendrás que construir la industria necesaria para suministrar víveres y armas a su vuelta. Dispondrás de una año y medio para completar esta misión, así que manos a la obra.



2 Primero, construye la fábrica de víveres. Tiene que estar situada cerca de las granjas. Después edifica el muelle, preferiblemente cerca de las zonas de diversión de la ciudad. Recuerda que cada barco necesita un muelle o de lo contrario no podrás construirlo. Tendrás que asegurarte de tener trabajando a transportistas y no a obreros (haz clic con la tecla de Mayúsculas pulsada para echar al obrero del muelle).

3 Ahora construye la mina de hierro, necesaria para producir lingotes que a su vez son necesarios para todo tipo armas. La mejor situación para la mina es cerca de una yacimiento. Pero ojo, no la pongas justo encima, ya que desperdiciarías parte de la producción.

4 Le toca el turno a los altos hornos, que sirven para convertir el hierro en lingotes. Su situación ideal para ellos es entre la mina de hierro y las diferentes tiendas de armas. Para completar la misión, necesitas la herrería. Edifícala cerca del muelle pero sin alejarte demasiado de los altos hornos. Recuerda que así reduces el tiempo de transporte a lo largo de la isla.

5 Probablemente tendrás problemas con la escasez de madera, pero puedes solventarlo dando un grado de prioridad superior al aserradero o construyendo otro (esto último es lo más recomendable). Cuando completes todos los edificios, habrás terminado la misión.

SALTEADORES DEL CARIBE

1 Charlotte regresa de La Española con la embarcación reparada. Es hora de comenzar tus fechorías por las aguas del Caribe. Tendrás que saquear colonias cercanas y capturar trabajadores para que se



conviertan en piratas. En esta misión, debes construir un astillero y conseguir 3.000 piezas de oro. Habrá que hacerlo antes de que los ingleses descubran tu escondite. Tienes cuatro años para ello.

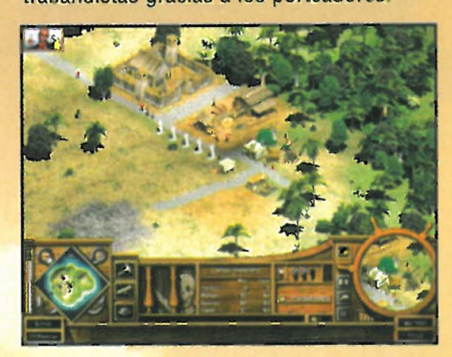
2 Lo primero será preparar tu barco para partir. Si le ordenas al capitán (Charlotte) que piratee, aborde y sea generosa con el botín, con un solo viaje cumplirás el requisito de 3.000 piezas de oro. Cuando regrese Charlotte con las ganancias y los prisioneros, usa a estos últimos para construir el astillero. En caso de que no te llegue el dinero para cumplir los objetivos de la misión, puedes cobrar la recompensa por los rehenes acaudalados que haya capturado Charlotte.

CORSARIOS, NO PIRATAS

1 Has escondido las 3.000 piezas de oro y has desembarcado en una nueva isla muy primitiva. Hasta ella llegará un oficial de inglés en busca de refugio en su guerra contra España. El oficial te amenazará con delatar tus actividades ilegales si no le regalas un galeoncete. Tu primer objetivo será, obviamente, construir una atarazana y un galeón para tan ilustre visitante.



2 Tendrás que usar las misiones de secuestro de Charlotte para hacerte con un armador experto (constructor de barcos), así como con otro tipo de personajes que te ayudarán a mantener contentos a los cautivos y piratas de la isla: el granjero y el sacerdote. El granjero experto te permite construir dos nuevos edificios, el de cultivo de plátanos y de papayas, muy útiles a la hora de controlar el humor de los piratas. Los productos irán directos al antro de contrabandistas gracias a los porteadores.



3 El sacerdote, por su parte, te permite construir una iglesia a la que acuden los cautivos. También será necesario crear algunas casas de citas, un antro de juego y un foso de animales para que la chusma haga sus apuestas. Puedes sacar partido de estos edificios porque producen cuantiosos beneficios. No escatimes en gastos a la hora de construirlos; al final salen rentables.

4 Es de vital importancia secuestrar a los expertos en profesiones. Así podrás habilitar edificios. Por ejemplo, el armero es necesario para construir una armería, etcétera. También necesitarás a un cocinero experto para construir la fonda barata. Para mantener controlados a los cautivos puedes decorar las calles de la isla. Hay dos tipos de decoraciones: de orden y de temor. Ten en cuenta que las decoraciones de orden perjudican a los piratas (sensación de control) mientras que los decorados anárquicos perjudican a los cautivos pero satisfacen a los bucaneros.

5 Las decoraciones defensivas (por ejemplo, las torres de vigilancia) resultan muy útiles. Proporcionan seguridad a los piratas y te ayudan a mantener a raya a los cautivos. Aprovecha para edificar unas cuantas. Luego debes construir el galeoncete para Henry Morgan. Una vez secuestrado el constructor de barcos, construye primero la atarazana y después un muelle para el barco que deberás regalar al oficial. Con Morgan a bordo y la felicidad pirata y resignación de los cautivos a buen nivel (utiliza los consejos que te hemos dado para que esto sea así) la misión llega a su fin.

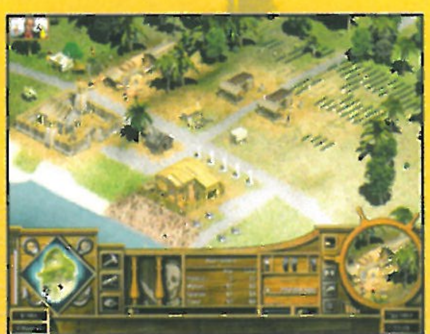
RON JAMAICANO

1 Gracias a tus movimientos en el Caribe, los ingleses han sido favorecidos en su guerra contra España. Por lo tanto, te subvencionarán y defenderán la isla de cualquier asalto enemigo. Todo esto, a cambio de un par de cosas: que gobiernes una de las islas de Jamaica y que no abordes ningún barco inglés.

2 Tendrás ocho años para exprimir al máximo las posibilidades de esta isla e incluso podrás acabar con unos beneficios superiores a las 1.000 monedas después de haber construido la cala secreta de los piratas. Todos los beneficios de esta misión se sumarán a la de la siguiente, así que ya sabes: sé todo lo ahorrador que puedas.

3 Al principio, tendrás escasos recursos, unas granjas y poco más. Deberás construir algunos de los edificios más básicos. Empieza por el campo maderero, cerca del aserradero; después la fábrica de víveres para suministrar de provisiones a tus barcos. Tras esto, verás como tu popularidad pirata desciende poco a poco, algo que tienes que evitar construyendo la fábrica de cerveza y algún que otro antro o taberna en la que se puedan emborrachar los corsarios.

4 Para aliviar tensiones entre el populacho, puedes tomar medidas, digamos, drásticas y construir algunas casas de citas y un burdel. De esta manera, la población recobrará la felicidad y tendrán de nuevo fe en tu liderazgo. Continúa construyendo las granjas que necesitarás más adelante: la de papayas, caña de azúcar, tabaco y plátanos. Construir un segundo aserradero o incluso un tercero te será de





gran ayuda debido a la cantidad de decoración de isla y edificios que vas a levantar.

5 A causa de la falta de personal, tendrás que distribuir inteligentemente a tus trabajadores entre los puestos más necesarios para cada momento. Hazlo pulsando la tecla de mayúsculas sobre los trabajadores de cada edificio, impidiendo en algunos casos la entrada de más personal y tachando con una X su puesto de trabajo. No olvides construir lo necesario para tus barcos: sables, cañones y mosquetes. Construye, además, con cierto orden. Una buena organización sería esta: primero mina o minas, después altos hornos, herrería, armería y fundición.

6 Para hacer más felices a los piratas, contarás con nuevos edificios entre los que destaca la casa de cortesanas. Ocupémonos ahora de las viviendas. Los capitanes piratas y la tripulación de sus barcos necesitan un lugar en el que poder descansar entre viaje y viaje. Dispones de parcelas de terreno que podrás adjudicarles para que sean ellos mismos los que monten sus hogares.

7 Las zonas de pirateo de tus barcos podrán ser elegidas en el mapa central del Caribe. Si lo deseas, puedes asignar una ruta o zona de trayecto a cada barco que poseas. Dependiendo del barco y de su equipo o del nivel del capitán y su tripulación, tendrás más o menos éxito en tus misiones. Hay tres tipos de barcos: el bergantín, que sirve para explorar, para raptar y asaltar, el lugre, para misiones y cruceros de corto alcance, y el galeoncete, el peso pesado, aconsejable para grandes batallas pero de corto alcance.

8 Si no dispones de la tripulación suficiente podrás obligar a alguno de los cautivos a enrolarse en tu peculiar y anárquico ejército. Tienes que hacerlo desde el menú de decretos o bien desde el acceso directo al seleccionar a cualquiera de los cautivos. En

la cueva de los piratas, tienes la oportunidad de asignar la cantidad de ganancias que quieres reservar para la siguiente misión. Una vez terminado el plazo de ocho años, pasarás a la siguiente fase si dispones de más de 1.000 monedas de oro en tus arcas.

DIPLOMACIA Y GUERRA

1 Los ingleses te han despedido de tu cargo en la isla caribeña. Probablemente se habrán dado cuenta de tus desfalcos. Además, una guerra se cierne sobre Europa. España y Francia se enseñan los dientes y tú tendrás que elegir un bando con el que aliarte. Tu objetivo será conseguir la lealtad de alguna de las dos naciones.



2 Para conseguirlo tendrás que usar los decretos de "Prohibir víctimas" y "Declarar la paz" sobre la nación deseada, así como liberar a los cautivos de ese país para ganar rápidamente reputación. Por si fuera, poco tienes que almacenar 1.500 monedas de oro. Tendrás a tu disposición numerosos edificios nuevos, unidades y órdenes.

3 El astillero, por ejemplo, requiere un constructor de barcos especializados y puede construir naves como el clíper (barco de largo alcance y alta velocidad pero sin potencia para llevar a cabo misiones peligrosas), el navío de guerra (de velocidad media y largo alcance y con un gran número de cañones) o el galeón (grande y poderoso, pero también lento, muy poco efectivo para perseguir y abordar al enemigo, pero devastador a la hora de arrasar asentamientos).

4 A estas naves, como a las anteriores, podrás darles instrucciones como atacar poblados. En esta misión te verás obligado a capturar nuevos trabajadores para tu isla. Para ello, tienes que asaltar colonias. Los edificios importantes en esta fase son la iglesia, para calmar a los cautivos, y el mercado negro para equipar los barcos antes de comenzar tus fechorías.

5 Aparte de esos edificios dispondrás también de una sala de interrogatorios (provoca temor en los prisioneros), una botica (para la que se necesita un cirujano cualificado), un hotel (los cautivos ricos pueden descansar en él hasta que haya aumentado la cantidad ofrecida por su rescate), un quirófano (aumenta la sensación de seguridad de tus piratas) y todo tipo de tiendas (sombrerería, pajarería de loros, carpintería...).

6 Aunque ahora puedas llevar a tu isla hacia las puertas del progreso no te olvides del objetivo de la misión. Para pasar esta fase, tendrás que establecer una política amistosa con una de las dos naciones en guerra. Primero, prohíbe a tus hombres atacar a personas de la nación elegida, establece después una política de paz con ese país y, finalmente, un mecenazgo, es decir, una relación especial entre tú y Francia o España.

UN PIRATA RENEGADO

1 El rey Carlos ha ordenado la vuelta a casa de Henry Morgan y lo ha nombrado teniente gobernador de Jamaica. Así pues, el antiguo oficial regresa a la isla en la que os encontrasteis, pero dispuesto a dar caza a cuanto pirata se ponga a su alcance. Tu misión consiste en construir dos academias y cuatro barcos piratas. El problema inicial es que no sabes de cuanto tiempo dispones para completar este trabajo.

2 En fin, tendrás que interrogar en la sala habilitada a tal efecto a algún cautivo inglés para enterarte del día en el que llega Morgan. Nada más comenzar, construye un muelle para tu barco y una atarazana para construir los barcos que te exigen los objetivos de la misión. Posees un mercado negro que, junto al dinero que tienes ahorrado, te servirá para equipar tus navíos. Hazlo antes de ponerte a construir todos los edificios. Así te ahorras sustos posteriores.



3 Desarróllate tal y como te hemos venido explicando con todo lujo de detalles en las anteriores misiones. Construye los edificios típicos: iglesia, garitos para los piratas y burdel. No te olvides de decorar la isla para mantener a raya a los cautivos. Es importante tener un par de aserraderos como mínimo en esta fase: las cantidades de madera que vas a necesitar son muy elevadas.

4 Secuestra a los expertos necesarios, pero sin caer en el despilfarro. Recuerda que cada secuestro te costará 250 monedas de oro. Asigna un capitán a los barcos que construyas (puedes hacerlo desde el menú de decretos, lo malo es el precio: 1.000 monedas de oro). No temas si tu economía se tambalea. Es lógico, en esta misión, gastarás mucho dinero. Para solventar esa situación tendrás que ordenar muchos pirateos. Para las misiones más alejadas de tu base, utiliza el clíper.

5 No olvides explorar nuevas zonas ricas en rutas de comercio y asentamientos. Piensa que tienes que conseguir fondos como sea. Las academias que tienes que construir servirán para instruir a tus piratas en las diferentes artes (esgrima, puntería, armas de fuego, navegación y náutica). Cada una de ellas te cuesta la nada desdeñable cantidad de 600 monedas y 40 maderas. El entrenamiento de cada pirata asciende a unas 100 monedas. Cuando ya tengas los cuatro barcos listos, dos de las cinco academias y un salón de interrogatorios, la misión llegará a su final.

NAVÍOS DE GUERRA Y ASTILLEROS

1 Al parecer, todas las naciones implicadas en las guerras de Europa quieren acabar con la piratería en el Caribe. Uno de los países especialmente implicados en la lucha contra los corsarios es Francia, que desplegará numerosos navíos. Visto el panorama, empieza a ser conveniente una alianza. Tendrás que buscarte la ayuda de alguna potencia si quieres que la partida transcurra tranquilamente.

2 Sea como sea, a finales de 1682 tendrás que haber secuestrado a tus propios armadores, construido un astillero y un par de navíos de guerra y acumular 2.000 monedas de oro en tus arcas. Así que manos a la obra.

Construye un par de aserraderos y algún campo maderero para suministrar la materia prima: en esta misión vas a necesitarla, y en cantidades obscenas.

3 Secuestra a un constructor y comienza a edificar el astillero. Cada navío de guerra requiere 120 unidades de madera y 1.000 monedas de oro, así que tendrás que piratear con los barcos que ya tienes para poder conseguir ese dinero. Además, los dichosos navíos exigen cañones en abundancia. Deberás construirlos tú





mismo: comprarlos en el mercado negro es demasiado caro.

4 Es muy probable que tu población crezca más de lo que puede llegar a albergar tu asentamiento, así que (como viene siendo habitual en el juego, por otra parte) tendrás que ir asaltando nuevos emplazamientos. En esta misión, tendrás acceso al fuerte y a la cala contrabandista, y podrás traficar con tus excedentes de ron, puros, bollos y cerveza. Una buena fuente de ingresos. Cuando tengas los 2.000 y los navíos construidos, puedes seguir avanzando en el juego.

UNA CALA DE CONTRABANDISTAS

1 La numerosa flota que los franceses enviaron en tu contra cayó víctima de un naufragio en el año 1678. La suerte parece que te sonríe, porque el rey Luis XIV te ha pedido que tomes el mando de la isla Martinica. El famoso bucanero Laurens de Graff traerá su botín a tu isla, aunque en realidad sus planes sean otros: establecer una industria próspera.

2 El objetivo de esta misión es conseguir que a finales de 1689 tengas edificadas una fábrica de puros, una destilería de ron, un obrador, una fábrica de cerveza y una cala de contrabandistas. También tienes que acumular 5.000 piezas de oro. Francia te obsequiará cada cierto tiempo con cautivos que trabajarán para ti. Eso implica que, por esta vez, no tienes que asaltar asentamientos.

3 Lo que sí debes hacer es construir un montón de granjas de todo tipo, pero que predominen las de maíz. Tendrás mucha población y ese alimento es el idóneo para dar de comer a todos. Luis XIV te ofrecerá una subvención de 5.000 monedas. Para cobrarlas, ve al menú de decretos y pincha sobre fondos de urgencia.

4 Un apunte: si pones tu recaudación personal al máximo, cuando cobres esa subvención te ahorrarás mucho tiempo a la hora de hacerte con las 5.000 monedas necesarias para la siguiente fase. ¿Por qué? Muy sencillo: parte de la ayuda brindada por el Rey puede ser ahorrada automáticamente. Hecho esto, tendrás que raptar a todos los artesanos necesarios para construir los edificios que requiere la misión (fabricante de tabaco, destilador de ron, cocinero cualificado para el obrador y un comerciante para la cala de contrabandistas).

5 Pero no sólo tendrás que secuestrar a éstos, sino también a los de profesiones más típicas (sacerdotes, prostitutas, granjeros...) Sin ellos tu liderazgo no funcionaría. Es muy importante que te fijes en que los piratas necesitan descansar y divertirse. No los atosigues continuamente con misiones o su moral se pondrá por los suelos. Es más, deja que vaguen libremente por la isla para que se diviertan lo que quieran.



6 Llegar al final de la misión es tan sencillo como repetitivo. Una de las peculiaridades de este juego es que casi todas la fases son idénticas. Así que ya sabes, cuando construyas los edificios y amases el dinero necesario (te recordamos que son 5.000 monedas de oro), ya podrás avanzar y acercarte un poco más al final del juego.

TORTUGA

1 El rey de Francia te ha ofrecido una nueva misión, esta vez, en isla Tortuga, además de una gran cantidad de dinero. La isla Tortuga es la base pirata más famosa y está situada al Norte de La Española. Lo que tienes que hacer es gobernar la isla hasta recaudar 10.000 monedas en tu tesoro personal y 20.000 en el de la isla.

2 Es una misión fácil que se resuelve sencillamente si has venido aplicando todo lo que explicamos a lo largo de esta guía. Sólo un par de consejos: usa lo menos posible el mercado negro, ya que sus precios son desorbitados y ayudan a que tus arcas se vacíen rápidamente, y aplica



los conocimientos adquiridos hasta el momento para que tus piratas estén contentos. Lo mismo para los cautivos. Dales a ambos lo que más les gusta.

Eso sí, no te cortes a la hora de construir muelles. Cuantos más edifiques, más fondos recaudarás de una manera sencilla. Tienes hasta 1699 para completar la misión, tiempo más que suficiente.

LA FLOTA DEL TESORO

1 Francia ha descubierto la ruta norte de la flota española del tesoro. Tu objetivo será capturar esa flota interceptándola en la costa norte de Cuba.

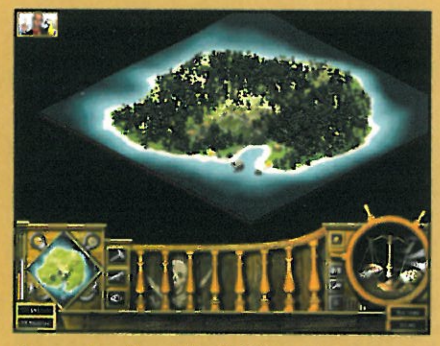
Tienes hasta el año 1700 para saquear a tus anchas antes de que se firme un tratado de paz, momento en el que tendrás que poseer un tesoro de 1.000 monedas de oro antes de que pierdas la protección que te otorgan las patentes de corso francesas.

2 Tienes que ampliar la flota, ya que empiezas con un solo navío. Así que sigue la rutina de expansión de la flota, que seguro que a estas alturas ya te es tan familiar. En realidad la misión es sencilla, aunque se desarrolle a un ritmo un tanto frenético. Obviamente, en el poco tiempo de que dispones no podrás montar una industria productiva. Centra tus esfuerzos en construir un nuevo navío y piratear las costas de Cuba.

LA BANDERA PIRATA

1 La paz en Europa ha traído tiempos difíciles para los piratas. Luis XIV te ha cesado en tu puesto como gobernador. Lo que tienes que hacer ahora es reconstruir la isla y convertirla en un santuario para los piratas. Por





desgracia, el capitán Kidd ha sido ahorcado y sólo quedan unos cuantos corsarios decentes a tus órdenes.

2 Bien, de lo que se trata es de reclutar a 50 nuevos piratas. Asegúrate de que su nivel de bienestar supera los dos tercios de barra. No derroches mucho dinero en esta misión, ya que necesitas acumular 5.000 monedas en la cueva. Comienza la construcción como has hecho hasta ahora. No te alarmes si ves que tu cuenta está en números rojos. Ve pirateando todo lo que puedas y recuperarás el dinero poco a poco. Construye el mercado negro, porque no podrás armar tus barcos sin él.

3 Presta especial atención a la felicidad de los piratas, construye todo los edificios que puedan ayudar a convertir tu isla en un paraíso corsario. Quizás sea conveniente que bajes la velocidad del juego en una misión como ésta, ya que ello te permitirá manejar con más calma todos los demás aspectos de la microgestión. Poco más te podemos decir que ya no hayamos dicho en el resto de las misiones. Si aplicas todos tus conocimientos en esta fase, serás capaz de pasarla sin más problemas.

UNA NUEVA GUERRA

1 A causa del nuevo conflicto entre naciones que azota Europa, los tres países más poderosos quieren contar con tu alianza. Tienes que elegir entre Inglaterra o Francia, las dos superpotencias. Escoge una de ellas y alíate. Después, tienes que hacer lo de siempre: conseguir 5.000 piezas de oro y construir cuatro navíos de guerra o galeones antes de 1716.

2 Otra vez volvamos a aplicar lo ya repetido hasta la saciedad en esta guía, sólo que en esta misión lo que prima es la madera. Vas a necesitar mucha. También tienes que crear industria para poder abastecer tus barcos con los suministros clásicos (cañones, mosquetes, sables y comida). La satisfacción pirata será uno de los problemas que más molestias te puede dar en esta misión: hay mucho corsario en la isla, y mantenerlos a todos contentos no va a ser fácil.

3 Decora la isla con elementos de anarquía y defensa, pero no te olvides de construir también burdeles, posadas o tabernas. Tienes doce años para completar la misión, así que uno de tus objetivos prioritarios tiene que ser construir el astillero y los tres muelles necesarios para meter los barcos y pasar de fase.

DEFENSA PIRATA

1 Misión sencilla que se resume con una palabra: defiéndete. Dispones de diez años para construir una base pirata segura, para convertir tu pequeño hogar en un fortín inexpugnable. El miedo a las grandes superpotencias se ha instaurado entre la comunidad de corsarios. Dado que España se encuentra en una situación económica delicada y no te odia tanto como Francia o Inglaterra, puedes aliarte con ellos. Si garantizas la seguridad de sus navíos, ellos no te atacarán a ti.

2 Con todo, necesitas 10.000 monedas de oro para completar la misión. Manos a la obra. Para convertir la isla en un fortín, tienes que hacer un uso inteligente de los edificios. Construcciones como el fuerte, el observatorio o el quirófano van a cobrar una especial importancia en esta misión. En una palabra, cualquier elemento de carácter defensivo ayudará a que los piratas se sientan seguros y a que su moral no decaiga.

3 Construye tu isla tal y como has venido haciendo, sólo que ahora debes colocar algunos elementos adicionales para fortificar la entrada en el archipiélago. Coloca observatorios y cañones defensivos aquí y allá. Recuerda que los edificios de producción de armas infunden seguridad. Tendrás que ordenarlos a lo largo de la isla para que la zona bajo su protección sea lo más amplia posible. El mercado negro, los muelles, los astilleros y las escuelas piratas también generan sensación de seguridad entre tus hombres.

LA ÚLTIMA ERA DORADA

1 Charlotte y tú buscáis una jubilación. Los años no pasan en balde y ya va siendo hora de retirarse del negocio. Un par de piratas famosos os convencerán para crear una isla usando vuestro tesoro personal. Dicha isla tendrá cabida para seis piratas. Y ese es el objetivo de la misión, conseguir que alrededor de 1729 tengas seis barcos operativos y seis capitanes contentos.





2 En realidad, no es demasiado difícil pasar esta fase. Sólo tienes que aplicar tus conocimientos de pirateo y no derrochar inútilmente tus monedas de oro. Recuerda cuidar el bienestar pirata, porque los corsarios no dudarán en ningún momento en amotinarse y relevarte de tu cargo. Lo primero que tienes que hacer es construir tus barcos, pero no construyas grandes navíos porque si estos se hunden habrás perdido una jugosa cantidad de dinero. Construye pequeñas embarcaciones, son mucho más baratas y también te permiten completar la misión.

POR LA OREJA DE JENKINS

1 Inglaterra lanza un ataque al puerto español de Cartagena. El gobernador de la ciudad cree que podría montar una buena defensa si la flota inglesa se retrasa. Ahí es donde entras tú. Como encargado de una pequeña isla al norte de Cartagena, tendrás que utilizar el pirateo para retrasar todo lo posible el avance de los navíos ingleses.

2 Última misión del juego. Tienes que reunir 7.500 monedas en el plazo de diez años. El rey de España, afortunadamente, te agasajará con cautivos y un fondo de emergencia de 5.000 monedas. No está nada mal. Lo que tienes que hacer (y no es difícil) es averiguar dónde reside el núcleo de fuerza de la flota inglesa. Eso sí, mientras lo haces, no dudes en ir construyendo una flota bastante grande. Entrena bien a tus marineros en las técnicas que puedan servirles para atacar a los ingleses. No repares en gastos a la hora de construir tu flota.

3 Para averiguar el paradero de los ingleses, ve a la sección de decretos y utiliza la opción "Espía en el asentamiento". Al comienzo de esta misión, tendrás todos los edificios básicos más alguno avanzado. Por lo tanto, no te será tan difícil obtener éxito como en las misiones anteriores. Cuando ya sepas dónde se esconden los ingleses, lanza tu ataque. Pero no lo hagas con naves aisladas. Manda varias oleadas de barcos a enfrentarse con ellos. Cuando los hayas derrotado, el juego llegará a su fin y tú serás el más famoso pirata que ha surcado los siete mares. Ríete de Long John Silver.

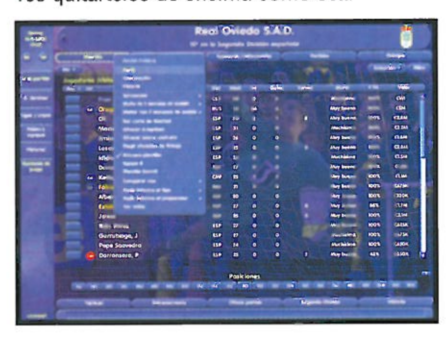


CHAMPIONSHIP MANAGER Temporada 02/03

Éste es **un juego inmenso y de gran complejidad**, por lo que **resulta** muy **difícil** realizar **una guía completa**. Sin embargo, basándonos en experiencias personales y **contrastando información**, **hemos recopilado** algunos **consejos y trucos** que pueden resultar muy útiles.

DE ENTRADA

Nada más empezar, debes seleccionar un club. No escojas los mejores del mundo, o la directiva te pondrá de patitas en la calle a menos que acumules títulos desde el principio. Deshazte de los jugadores mediocres. Ponles como reservas y en el estado de transferibles, pide por ellos una cantidad por debajo de su valor en el mercado y que en su estado figure que no son necesarios para el club. Ofrécelos directamente a los clubes, o pon a cero su valor de transferencia si quieres quitártelos de encima como sea.



AMISTOSOS

Al comprar, ten muy en cuenta que las características básicas del jugador se adapten a la posición en que lo necesitas. Una vez vayas conformando la plantilla a tu gusto, organiza unos cuantos amistosos para saber lo que tienes entre manos y poner en forma al equipo. Los resultados de pretemporada no cuentan para la directiva, así que experimenta con los jugadores de la cantera.

TÁCTICAS

Aquí cada cual tiene sus gustos. Todo depende de las características de los jugadores que tengas y su disposición sobre el campo. Todo aquello que se salga de lo normal conlleva riesgo, por lo que inicialmente es recomendable atenerse a las tácticas predefinidas, como el 3-5-2 si tu mediocampo es potente, 4-4-2 dejando que las alas se incorporen al ataque (una de las mejores en casi todos los casos), 5-3-2 para "*poner el autobús*" ante la portería



o el clásico 4-3-3 si cuentas con un buen tridente de ataque.

VARIANTES

Si durante varias jornadas la táctica empleada no resulta, cámbiala. Si los partidos se te ponen del revés, espérate al cuarto de hora final para no desestabilizar al equipo. Por ejemplo, pasa a un 3-2-2-3 si vas perdiendo. O, si quieres amarrar un resultado por la mínima, cambia a un 5-3-2. Intenta no dañar la moral de tus jugadores. No les sustituyas si no están por debajo del rendimiento del equipo, se han lesionado u otra razón justificable. Eso sí, el relevo suele entrar con medias muy altas gracias a la inyección de confianza.

ENTRENAMIENTOS

No hay un patrón ganador, depende del vestuario que tengas. No es mala idea dejar el tema en manos de tu asistentes y posteriormente introducir cambios en la preparación si estás interesado en reforzar capacidades específicas. Los fines de semana, descanso o algún entrenamiento suave. Durante la semana, sesiones intensas, con alguna pausa en miércoles o jueves. Es buena idea jugar partidillos.

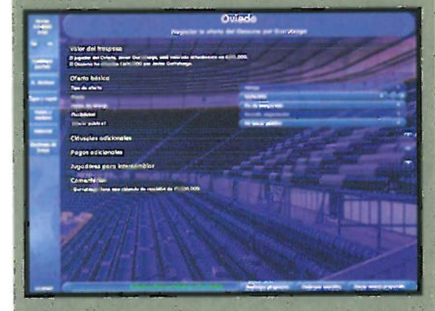
NOTICIAS

No dejes de controlar todos los mensajes que aparezcan ni de dar respuesta a todos los que se dirijan a ti preguntándote algo. Si te agobias, no olvides que puedes dejar la responsabilidad de la mayoría de tareas a tus asistentes, o incluso irte de vacaciones y dejar que el juego avance sin tu intervención.

TRUCOS

TRASPASOS GRATIS

1. Haz una oferta excepcional (muchas veces su valor en el mercado) por un jugador.
2. Si su club acepta, haz clic en Ofrecer contrato.
3. Después pulsa (menú de la izquierda) sobre tu nombre y ve a Noticias.
4. Pulsa sobre el nombre del jugador.
5. Retira la oferta.
6. Vuelve a hacer una oferta, pero esta vez por cero euros.
7. Pulsa dos veces sobre la flecha de volver atrás (menú izquierda).
8. Ofrece un buen contrato.
9. Continúa la partida. Si el jugador acepta y tú confirmas la compra, no pagarás nada a su club.



DINERO A RAUDALES

1. Crea un segundo perfil de jugador y asígnale un equipo muy rico.
2. Entonces haces la mayor oferta del mundo por un mal jugador del equipo que entrenas con el primer mánager. Por supuesto, aceptarás, por algo eres tú quien controla ambos equipos.
3. Repite la operación algunas veces, las que consideres. Luego presenta la dimisión del segundo mánager y podrás seguir tu partida absolutamente forrado.

MORAL Y ESTADO FÍSICO

Influye en el espíritu de superación de tus jugadores y la energía de que dispondrán durante los 90 minutos. Si no estás en racha ni alternas derrotas con victorias, descansa más en los entrenamientos y haz rotaciones con los suplentes para que no pierdan la fe.

FICHAJES

Es aconsejable estar atento al mercado y hacerse con todo jugador interesante que no tenga cláusulas de rescisión o que se venda a un importe bajo. Las cesiones también son muy interesantes para ti; busca jugadores como Mista o Tote, jóvenes y valiosos, pero no titulares. Y fíate de los ojeadores. Cuando te digan que un jugador es excelente, fíchalo.

DINO CRISIS

El juego de Capcom **es una caja de sorpresas**. Además, su conversión a PC **incluye múltiples regalos** en forma de minijuegos, dinosaurios extra, tarjetas que otorgan munición infinita y **algún que otro secreto** que a continuación te desvelamos.



ACUMULA PUNTOS DE EXTINCIÓN

Para guardar tus progresos, deberás utilizar irremediablemente unos paneles de control repartidos a lo largo y ancho del juego. En ellos podrás grabar la partida y comprar municiones, objetos o armas. Todas estas opciones, menos la de guardar, requieren una cantidad concreta de EP (puntos de extinción). Estos EP se obtienen matando dinosaurios. Cada vez que acabes con uno de ellos, aparecerá en la parte superior de la pantalla una puntuación que indica la cantidad acumulada. Una buena manera de obtener EP extra pasa por matar a varios dinosaurios en secuencia mientras la cantidad de puntos obtenida por la última muerte aún no ha desaparecido de la pantalla. Si matas a dos, se considera un combo doble y obtienes 300 EP; si acabas con tres, es triple combo y obtienes 400 EP, y así sucesivamente

Un truco para aumentar sensiblemente la puntuación obtenida por la muerte de cada dinosaurio consiste en realizar contraataques. Es decir, disparar al dinosaurio en el momento justo en el que éste empieza a atacarte. También da puntos de extinción superar una zona sin un solo rasguño de dinosaurio.

DESBLOQUEA LOS MODOS EXTRA

Dino Crisis 2 es un juego extremadamente breve. Bastan apenas unas seis horas para poner fin a la amenaza jurásica. Conscientes de ello, los desarrolladores han añadido varios extras de cierto empaque que logran sobradamente su cometido: prolongar un par de horas más la vida del producto.

1. DINO COLISEUM

Un modo de juego extra en el que te enfrentarás en un espectacular coliseo contra una serie de dinosaurios. Todo ello, contando con un tiempo muy limitado. Para desbloquearlo, basta con completar la aventura en cualquier nivel de dificultad.

2. DINO DUEL

Una vez hayas comprado a Rick, Gail y el tanque para los juegos "Extra Crisis", aparecerán nuevos especímenes de dinosaurios en la lista de futuras compras. Utiliza los puntos de extinción para hacerte con ellos y podrás darles la paliza de tu vida en este divertido modo de lucha uno contra uno tipo *Street Fighter*.

3. TRICERATOPS Y COMPSOGNATHUS

Para acceder a estos dos dinosaurios, debes completar la aventura en el modo difícil y poseer tanto a Gail, Rick y el tanque como a todos los dinosaurios del coliseo.

AHORRA MUNICIÓN

Siempre que te sea posible, líbrate de los dinosaurios sin dispararles. En ocasiones, incluso huir como un vil cobarde (especialmente cuando te enfrentes a los tyrannosaurus rex y a los pteranodon) puede ser la mejor opción. Acabar con ellos equivale a malgastar grandes cantidades de munición y la recompensa de puntos de extinción es demasiado pequeña. Procura visitar regularmente los puntos de control, y compra tantos cargadores como tu economía te permita. Es tan fácil como poco recomendable quedarse sin munición cuando uno esta rodeado por decenas de bestias jurásicas.

LA TARJETA "MILAGROSA" PLATINIUM EPS

Completa el juego consiguiendo los once archivos de dinosaurios disponibles (Dino Files) y en el siguiente punto de control aparecerá esta valiosa tarjeta. Una vez empieces de nuevo la aventura, gozarás de munición infinita. Aquí tienes el lugar exacto en donde hallarás cada una de las tarjetas.

1. VELOCIRAPTOR
En la Water Tower, junto al primer panel de control que encuentres.

2. T-REX
En la Military Facility Entrade, justo en la entrada escondida en una mesa.

3. ALLOSAURUS
En la entrada de la jungla, escondida en los bolsillos del cadáver.

4. COMPSOGNATHUS
En la Research Facility, junto a la pequeña trampa abierta.

5. PTERANODON
En el 3rd Energy Facility Storage Space, en el interior del camión destruido.

6. MOSASAURS
Enfrente de la puerta de la sala en donde se halla el primer panel de control de 3rd Energy.

7. PLESIOSAURUS
En el 3rd Energy Reactor, antes del ascensor que lleva hasta el enemigo final.

8. INOSTRANCEVIA
En City Front/Haul Road, cerca del cadáver que está al final del pasadizo.

9. TRECERATOPS
Cerca del último panel de control, en Edward City.

10. OVIRAPTOR
Cerca del cadáver que está junto al jeep de Edward City.

11. GIGANOTOSAURUS
En la Data Control Room, donde están las computadoras.





FINALES ALTERNATIVOS

Como ocurre con la mayoría de títulos japoneses procedentes del mundo de las consolas, *Dino Crisis 2* ha sido dotado de tres finales alternativos. Para verlos todos, bastará con que completes la aventura tres veces, un esfuerzo que merece la pena, dada la calidad cinematográfica de estos finales.



Sabemos que **eres un tramposo compulsivo**. Marcas los **naipes** e incluso has llegado a usar **dados trucados** para jugar al mentiroso. Nadie quiere jugar a nada contigo, **pero seguro que eres un tipo feliz** alardeando de que **no hay juego que se te resista**.

ENTER THE MATRIX



Introduce los siguientes códigos una vez accedas a la opción "hackear"del menú principal. Después carga la partida que desees.



cheat 1DDF2556
Munición infinita
cheat 69E5D9E4
Foco infinito
cheat FFF0020A
Recuperación de foco más rápida
cheat 7F4DF451
Salud infinita
cheat 13D2C77F
Nivel extra (sala de pruebas de Spark)
cheat 4516DF45
Los enemigos no te oyen
cheat FFFFFFF1
Los enemigos no te ven
cheat FF00001A
Modo turbo
cheat BB013FFF
Baja gravedad
cheat 312MF451
Conduces un taxi
cheat 0034AFFF
Armas más potentes

TROPICO 2: LA BAHÍA DE LOS PIRATAS

Durante el juego, mantén pulsado **Ctrl** y **Mayúsculas** mientras introduces los siguientes códigos.



winit
Ganar la partida
goape
Hacer enloquecer al pirata seleccionado
goforit
Convertir en prófugo al esclavo seleccionado
booty
Obtener 2.000 de oro
timber
Obtener 100 de madera
loseit
Perder la partida
freebuild
Construir automáticamente los edificios
normbuild
Desactivar la construcción automática de edificios

POSTAL 2

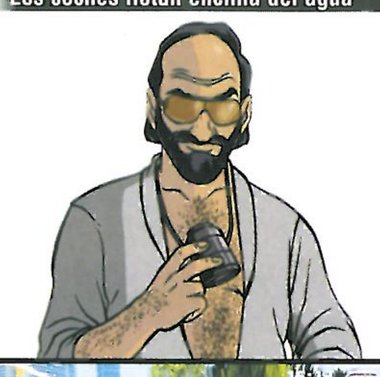
Una vez dentro del juego, abre la consola de comandos pulsando simultáneamente las teclas **Mayúsculas + Ñ**. Escribe **SISSY** para activar los trucos y que los códigos que te ofrecemos a continuación hagan su correspondiente efecto. Debes introducirlos en la consola respetando la distinción entre minúsculas y mayúsculas.

Alamode
Invencible
PackNHeat
Consigues todo el armamento destructivo del juego
PayLoad
Munición al máximo para todas tus armas
IAmSoLame
Todas las armas, munición al máximo e invisibilidad
PiggyTreats
Obtienes rosquillas para recuperar salud
JewsForJesus
Obtienes dinero extra
BoyAndHisDog
Enseña a tu perro algunos trucos útiles
Jones
Obtienes pipas de salud
SwimWithFishes
Obtienes todos los objetos relacionados del radar
FireInYourHole
Habilita la cámara en los cohetes
IAmTheOne
Obtienes anzuelos para gatos
LotsAPussy
Obtienes gatos
BlockMyAss
Obtienes armadura
SmackDatAss
Obtienes la armadura corporal
IAmTheLaw
Obtienes la ropa de policía
Healthful
Salud al máximo y cuatro botiquines
RockinCats
Disparas gatos
DokkinCats
Desactiva el uso de gatos
IFeelFree
Puedes atravesar paredes
LikeABirdy
Puedes volar

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Durante la partida, teclea cualquiera de estos códigos y obtendrás el truco correspondiente:

THUGSTOOLS	Armas más potentes (de matón)
PROFESSIONALTOOLS	Armas profesionales (rifle francotirador, rifle SWAT)
NUTTERTOOLS	Armas "extrañas"
PRECIOUSPROTECTION	Escudo al máximo nivel
ASPIRINE	Salud al máximo nivel
YOUWONTTAKEMEALIVE	Aumenta el nivel de búsqueda policial
LEAVEMEALONE	Disminuye el nivel de búsqueda policial
APLEASANTDAY	Buen tiempo
ALOVELYDAY	Tiempo inmejorable
ABITDRIEG	Día nublado
CATSANDDOGS	Día lluvioso
CANTSEEATHING	Día con niebla
LIFEISPASSINGMEBY	Días que pasan más rápido
BIGBANG	Destruye todos los coches
STILLLIKEDRESSINGUP	Cambia la ropa de los viandantes
FIGHTFIGHTFIGHT	Se producen revueltas entre los viandantes
NOBODYLIKESME	Los peatones te atacan
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS	Los peatones tienen armas
ONSPEED	Andas más rápido
BOOOOOORING	Andas más despacio
WHEELSAREALLINEED	Los coches sólo tienen ruedas, sin chasis
COMEFLYWITHME	Coches que vuelan
ICANTTAKEITANYMORE	Suicidio
GREENLIGHT	Todos los semáforos se ponen en verde
MIAMITRAFFIC	Tráfico más rápido
TRAVELINSTYLE	Coche volador
PANZER	Creas un tanque
ROCKANDROLLCAR	Creas una limusina
RUBBISHCAR	Creas un coche digno de ir al desguace
GETTHEREFAST	Creas un coche propio de *A todo gas*
BETTERTHANWALKING	Creas un Caddy
LOOKLIKELANCE	Skin de Lance
MYSONISALAWYER	Skin de Lawyer skin
ILOOKLIKEHILARY	Skin de Hilary
ROCKANDROLLMAN	Skin rock 'n' roll
ONEARMEDBANDIT	Skin de bandido manco
IDONTHAVETHEMONEYSONNY	Skin de mafioso
FOXYLITTLETHING	Skin de hija de mafioso skin
WELOVEOURDICK	Skin de escocés skin
GETTHEREQUICKLY	Tu coche va más rápido
GETTHEREVERYFASTINDEED	Tu coche va aún más rápido
GETTHEREAMAZINGLYFAST	Tu coche va muchísimo más rápido
CERTAINDEATH	Tommy empieza a fumar
CHICKSWITHGUNS	Mujeres en bikini y bien armadas
IWANTITPAINTEDBLACK	Coches negros
MIAMITRAFFIC	Gran densidad de tráfico
SEAWAYS	Los coches flotan encima del agua









SIMCITY 4

Un lector, Daniel Fernández, de Reus, nos explicó cómo sacar notables beneficios tratando con basura. En el sentido literal de la expresión.

1. Crea una ciudad que genere una gran cantidad de basura, otra al lado sin construir nada en ella y una tercera, junto a la segunda, llena de vertederos.
2. Une las tres ciudades con algún servicio (electricidad, agua) pero sin carreteras para evitar la fuga de la basura y espera a que el municipio no sepa qué hacer con sus residuos.
3. Cuando puedas comerciar con otras ciudades, inicia un negocio de intercambio de basura. Ve subiendo los números de oferta y demanda hasta llegar al máximo. Hecho esto, cancela la operación de compra, ratifica las unidades que quieres vender y vuelve a colocar la adquisición al máximo. Verás que el precio de la operación se multiplica considerablemente.
4. Cada cierto tiempo deberás repetir la operación, ya que estos acuerdos se suelen renegociar. En lugar de con basura, puedes negociar con recursos como el agua o la electricidad, pero lo cierto es que los desperdicios dan mucho más dinero.

DEVASTATION

Durante el juego, pulsa º (al lado del 1) e introduce el código que te indicamos a continuación para ir directamente al nivel que elijas. Aparecerá un mensaje para confirmar que los trucos han sido activados.

sptravel <Nombre del nivel>

Nombre de los niveles (a introducir entre los símbolos < >):

SP-Intro.dvs, SP0M0-TheLab.dvs, SP0M0-TheLab2.dvs, SP0M1-SomaSunset.dvs, SP0M2-Chinatown.dvs, SP0M3-TopOTheTower.dvs, SP0M4-TheRock.dvs, SP0M5-Embarcadero.dvs, SP1M1-UrbiaSouth.dvs, SP1M2-UrbiaAsylum.dvs, SP1M3-UrbiaNorth.dvs, SP1M4-Docks.dvs, SP2M0.dvs, SP2M1-MarketMadness.dvs, SP2M2-CardboardCounty.dvs, SP2M3-TheAquifers.dvs, SP2M4-IchthyaSouth.dvs, SP2M5-IchthyaNorth.dvs, SP3M1-Chozo.dvs, SP3M2-RiversOfWaste.dvs, SP3M3-Zangai.dvs, SP3M4-Transit.dvs, SP3M5-Bukko.dvs, SP3M6-BukkoRoof.dvs, SP-Outro.dvs



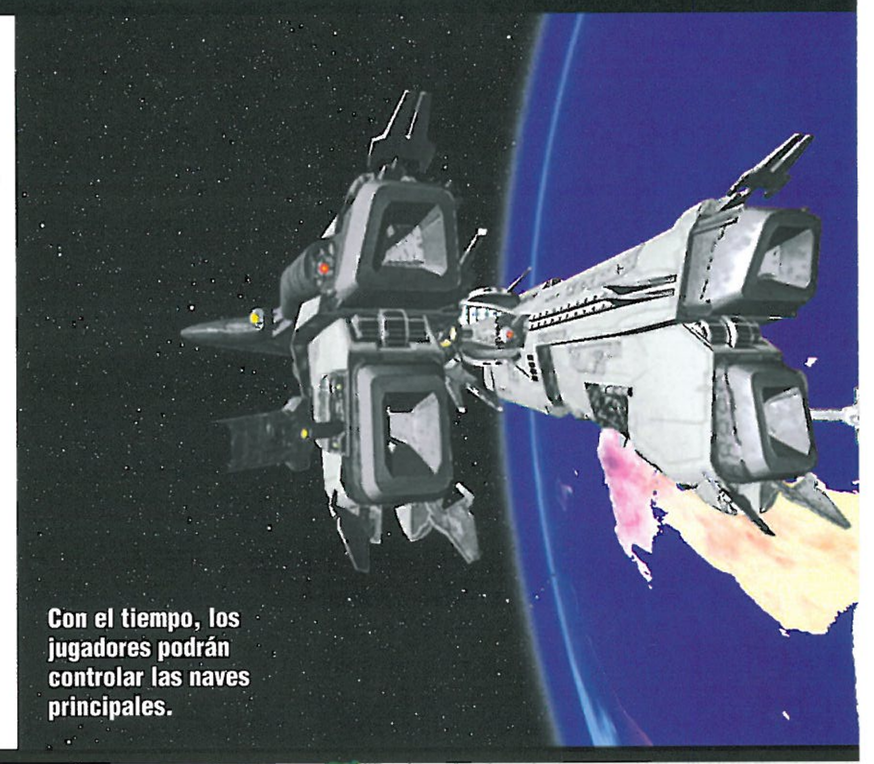
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Gnostic lleva la batalla estelar a la Red

No, no hablamos del ya popular *Star Wars Galaxies*, sino de *Eschaton*, un juego que pretende mezclar simulación y acción estratégica por equipos en un espacio virtual persistente. Este título, previsto para el año que viene, se desarrollará en un entorno futurista en el que habitan tres razas enfrentadas por el control de la inmensidad estelar.

El jugador empezará adoptando el rol de piloto o artillero de una nave espacial. Con el tiempo, podrá ir escalando posiciones en la jerarquía militar de su raza. Así, pasará de combatir en primera persona a planificar estratégicamente los combates desde una cómoda perspectiva en tercera persona.

Las batallas serán la esencia del juego, y tendrán lugar aunque no haya jugadores conectados. La diferencia es que los que se conecten irán asumiendo alguna de las plazas disponibles en las naves que participen en la refriega. También los exploradores jugarán un papel destacado: podrán surcar el espacio en busca de artefactos que beneficien a su raza.



Con el tiempo, los jugadores podrán controlar las naves principales.

NEVERWINTER ESPAÑOL

Crece la comunidad local de Neverwinter Nights





Los jugadores españoles ya han creado mundos persistentes basados en *Neverwinter Nights*. Estos proyectos amateur están superando como pueden los problemas planteados por la necesidad de disponer de servidores dedicados o por el mismo software, que no está pensado para jugar partidas tan extensas. La página www.nwnspain.com es un buen lugar para conocer noticias relacionadas con estos mundos persistentes y entrar en ellos a través de los enlaces a sus páginas principales.

LAS CARTAS MADURAN

Magic Online alcanza la versión 2.0

Aprovechando su presencia en la feria E3 de Los Ángeles, Wizards of the Coast presentaron la actualización del popular juego de cartas coleccionables *Magic the Gathering* en su versión online. Entre las novedades que estarán disponibles a partir de julio, destaca una interfaz ligeramente renovada y serios progresos en la Inteligencia Artificial. Para empezar, un oponente controlado por el ordenador participará en los tutoriales. Además, se ha creado un sistema de habilidades que facilitará la personalización de las barajas de cartas.



CAMELOT SE SUMERGE

La expansión de DAOC irá a la Atlántida

The Trials of Atlantis es el nombre de la expansión de *Dark Age of Camelot* que aparecerá en otoño. Los escenarios contarán con una arquitectura entre romana y egipcia, pero más de la mitad de los niveles sucederán bajo el agua, entorno en el que los personajes podrán moverse sin problema gracias a la magia. En cuanto a transporte, podrá elegirse entre botes y tiburones martillo, que harán las veces de caballos. Además, se añadirá una nueva raza para cada uno de los tres reinos del juego y los jugadores podrán seguir nuevas misiones que les llevarán a enfrentarse a un enemigo final de dimensiones nunca vistas en *DAOC*.


Habrá escenarios de superficie, pero primarán los submarinos.



CONÉCTATE A MATRIX

La trilogía tendrá una cuarta entrega en forma de videojuego

Sabíamos que Monolith y EON digital estaban trabajando en un proyecto con licencia *Matrix*. Pero ahora sabemos que se trata ni más ni menos que de *Matrix Online*, un juego de rol masivo en la Red que debería editarse a finales del 2004. El argumento arrancará donde acabe la tercera y última película, lo cual hace suponer que Matrix no desaparecerá por mucho que El Elegido se empeñe en lo contrario. El juego constará de una serie de misiones que los jugadores deberán ir superando si quieren acumular poderes y experiencia.


Podrás elegir la vestimenta de los personajes. El *look* Trinity seguro que triunfa.

CLANES DE LA RED

STAR WARS ACADEMIA REBELDE

ACADEMIA REBELDE

Poco a poco siguen apareciendo cofradías hispanas para *Star Wars Galaxies*, la mayoría del bando rebelde. El clan Academia destaca por su organización. Incluso piensan diseñar un sistema democrático con cargos electivos de responsabilidad. Las normas de la Academia son sencillas y lógicas. El ingreso no es demasiado complicado aunque es necesario superar un pequeño proceso de selección.

www.academiarebelde.com

PACEMAKERS



Los miembros de este clan se constituyeron en grupo jugando a *La Prisión* en 1999. Su propósito era echar un cable a los novatos que padecían abusos de los veteranos. Se trata de un clan no jerárquico en el que las decisiones se toman de forma democrática. Tras pasar por juegos como *Anarchy Online* o *DAOC*, sus miembros están actualmente ocupados en *Neverwinter Nights* y con las esperanzas puestas en *Star Wars Galaxies*.

http://the-pacemakers.com

GUERREROS DE COMBATE



Los Guerreros de Combate constituyen un clan atípico, ya que se dedican a juegos tan dispares como *Counter Strike* y *Age of Empires II*. En este momento, buscan nuevos jugadores en la mayoría de los títulos que frecuentan. No les importa tanto el nivel de los aspirantes como sus ganas de formar parte del clan. Eso sí, deberás pasar por una fase de prueba antes de ser considerado miembro de pleno derecho de Guerreros de Combate.

http://clan-gdc.esp.st

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

RYZOM

El tren del futuro on line ya **se ha puesto en marcha**. El último pasajero que amenaza con colarse en el furgón preferente **es *Ryzom*, un juego francés** cargado de originalidad. **Otra muestra de que el rol multijugador** masivo **sigue en fase de crecimiento** exponencial.

Por S. Sánchez



R*yzom* puede ser una de las futuras revoluciones en lo que a juegos on line se refiere. Al menos, sus responsables tienen teorías que merecen ser escuchadas y que tal vez den un resultado excelente en la práctica. En París hablamos con David Cohen-Corval, director ejecutivo de Nevrax, que nos aseguró que andan embarcados en un proyecto ambicioso pese a su aparente modestia: "No pretendemos competir con títulos como *Star Wars Galaxies*. Pero sí creemos que tenemos algo que decir en un género que empieza a estar anquilosado. *Ryzom* va a inaugurar la que esperamos que sea toda una saga en constante evolución".

Combinará la exploración de un mundo rico con una interacción fluida

La fórmula que pretende patentar este juego se basa en combinar la exploración de un mundo rico y complejo con una fluida interacción entre jugadores, ya sea para colaborar o para competir. El universo del juego estará poblado por cuatro civilizaciones distintas, cada una con su propio hábitat natural, ya sea éste el desierto, las montañas o el bosque. Además, este mundo, llamado Atys, no será un escenario inerte, sino un fértil entorno cubierto de vegetación y que constará de capas, con lo que los desarrolladores podrán hacer crecer su universo tanto hacia el interior como hacia el exterior.

Crecimiento sostenido

David Cohen reconoce que los primeros escenarios con que topará el jugador no van a ser demasiado originales, "pero ése es uno de los atractivos del juego, ya que se trata de incentivar a los jugadores a seguir explorando, a ser cada vez más intrépidos y a profundizar en un mundo que te sorprende más cuanto más lo conoces". Los que más avancen, descubrirán una serie de escenarios oníricos inspirados en la obra de Hayao Mayakazi, el creador de una de las obras maestras del cine manga, *La princesa Mononoke*.

Como es habitual en este tipo de juegos, los jugadores tendrán que elegir entre una serie de clases, comunes a las cuatro civilizaciones. Lo que sí variará de una civilización a

DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Nevrax
EDITOR:	Wanadoo
DISPONIBLE:	Finales 2003

EN RESUMEN

Está previsto que *Ryzom* vea la luz a finales de este mismo año en Europa, algo arriesgado teniendo en cuenta la competencia. En cualquier caso, es un juego con ideas propias y una clara vocación de riesgo. Su apuesta pasa por el rol, la exploración en profundidad y la cooperación entre jugadores.



El mar jugará un gran papel. Los jugadores podrán adentrarse en él y explorarlo.



Las caravanas serán habituales, y la gente pagará para contratar protección.

otra es el lote de habilidades básicas disponibles. Aun así, los jugadores experimentados podrán acceder a la larga a algunas de las habilidades del resto de civilizaciones, con lo que se abre enormemente el abanico de especializaciones posibles. Y ojo al dato, porque en *Ryzom* habrá guerreros, pero en absoluto serán más importantes que un obrero, un mago o un comerciante. Además, no habrá niveles de personaje; lo que irá subiendo de nivel son las habilidades específicas al tiempo que las perfecciones.

También resulta un detalle original la posibilidad de especializarse en más de una profesión a la vez. Cohen considera que se trata de una opción lógica y que dará versatilidad al juego. "Pongamos que una cofradía llega a cierto lugar donde sería ideal construir un asentamiento y en ese momento sus obreros no están conectados", explica. "Es entonces cuando se comprende la importancia de que algunos personajes tengan también la habilidad de construir sin ser obreros. Así el grupo no se ve obligado a esperar y todo ocurre de manera más fluida".

La cooperación será fundamental en casi todas las fases del juego, sobre todo cuando se trate de reconocer nuevos territorios, crear fortalezas y establecer puestos de comercio avanzados. También habrá misiones pensadas para jugar en solitario, pero predominarán las destinadas a grupos y cofradías de jugadores. De esta forma, a la vez que el jugador progresa, se irá integrando cada vez mejor en su cofradía y ayudará a que su civilización se expanda. Si una cofradía consigue completar con éxito una misión, desbloqueará material nuevo para su civilización ya sean edificios u objetos especiales.

Maldad personalizada

Otra novedad es que Nevrax pretende que la actitud de los personajes guiados por la inteligencia artificial hacia los jugadores no dependa del azar, sino del indicador de fama de estos últimos. Este indicador no va a depender sólo de la opinión y el grado de notoriedad que tenga un jugador entre el resto de su comunidad, sino que será constantemente calculado otorgando un valor a las acciones que cada uno lleve a cabo, desde el extermino de plantas y animales a la cooperación en la construcción de edificios o incluso la organización de fiestas en un bar virtual. Los personajes no jugadores reaccionarán de una u otra forma según el nivel de fama de cada uno, con lo que los jugadores se tendrán que acostumbrar a adoptar un rol y ser consecuente con él.

Además, el universo de *Ryzom* nunca estará vacío, ya que sus creadores están trabajando en un sistema que comprobará en todo momento el número de jugadores conectados para añadir un número mayor de personajes no jugadores cuando se haga necesario. Una idea prometedora y que demuestra que el equipo de Nevrax está formado por verdaderos expertos en el juego on line que saben muy bien lo que tienen entre manos.



Los magos se dividirán entre hechiceros de ataque y sanadores.



De vez en cuando, se permitirán alianzas entre distintas civilizaciones.

Z·O·N·A UNDERGROUND

¿Crees en la **reencarnación**? Pues **deberías**. *Breakout*, **el famoso machaca-ladrillos** de Atari regresa a nuestros PC una y otra vez, siempre **con aspecto y nombre nuevos**, pero **conservando las constantes vitales** que lo convirtieron en **uno de los pilares de la historia de los videojuegos**.

Inmediatez, sencillez y diversión. Éstas son las tres premisas que describen a la perfección el contenido de *Breakout*, el que muy probablemente sea uno de los cinco juegos más influyentes de todos los tiempos junto a *Tetris*, *Space Invaders*, *PacMan* y *Pong*. Para los más despistados, decir que el título de Atari saltó a la palestra en 1976 y supuso el nacimiento de un nuevo subgénero, el de los destrozaladrillos. Sí, esos juegos en que se trata de golpear una y otra vez una pared hasta derribarla por completo. En éste te abres paso a golpes, haciendo que desaparezca hasta el último ladrillo del nivel. De vez en cuando aparecen potenciadores para darle algo de variedad a la adictiva pero rutinaria fórmula.

Pero claro, es probable que todo esto te suene a chino mandarín con acento búlgaro si hace 27 años no eras ni siquiera un proyecto en la agenda de futuro de tus padres. ¿Qué tal si te hablamos entonces de un título llamado *Arkanoid*? En 1976 apenas casi nadie disponía de una consola Atari 2600 en su casa, por lo que el impacto de *Breakout* fue muy limitado. Pero *Arkanoid* se encargó años después de recuperar su memoria y llevar la fórmula destrozaladrillos a un nivel de popularidad y éxito de ventas sin apenas precedentes. Fue obra de Taïto, se publicó en 1986 y apareció en casi todos los ordenadores y consolas existentes en la época.

Para darse cuenta de la importancia del legado de *Breakout* basta con echar una ojeada a la Red. Existen cientos de variantes del viejo título de Atari. Este mes seleccionamos cinco de ellos (todas ellas, versiones shareware), a cuál más original o interesante, para que descubras por ti mismo el inmenso partido que puede seguir sacándosele a fórmulas de juego jurásicas.

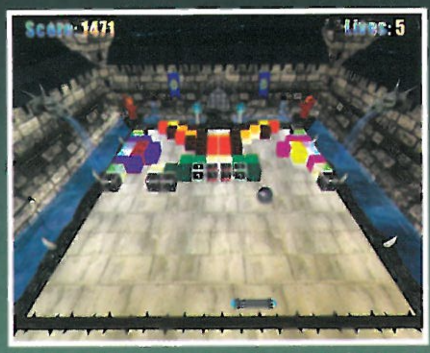
BRIXOUT XP v16


DATOS

GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Sunny Games
WEB:	www.sunnygames.com
TAMAÑO:	4,5 MB







Brixout XP fue unos de los juegos shareware más premiados y aplaudidos del pasado 2002. Y no es para menos: en Sunny Games han sido capaces de recoger las ideas de *Breakout* y actualizarlas de forma ejemplar. Para empezar, un completo lavado de cara. Los gráficos 2D han dado paso a un entorno 3D de calidad exquisita, con una física increíblemente realista, escenarios de aspecto majestuoso y explosiones, sombras y efectos de humo que quitan el hipo. Todo ello en resoluciones de hasta 2.048 x 1.536, con 32 bits de color. Y detrás de esa hermosa fachada se esconde una increíble variedad de potenciadores (más de 50), que afectan tanto a la pala como a la pelota que lanzas contra los ladrillos. Hay de todo, desde cañones láser y lanzacohetes que permiten destruir de lejos, hasta pelotas de agua, fuego y ácido de ejemplar poder destructivo.

No obstante, el premio a la originalidad se lo llevan sin duda los potenciadores que afectan directamente al escenario. Dos ejemplos: el Summong UFO, que invoca a un platillo volante que dispara un poderoso rayo láser, y el "Thunderbolt", que produce una descarga eléctrica celeste que se estrella contra las baldosas. Esta versión gratuita incluye tres pantallas repletas de baldosas y cuatro niveles de dificultad (en función del número de vidas disponibles y la velocidad de la pelota).

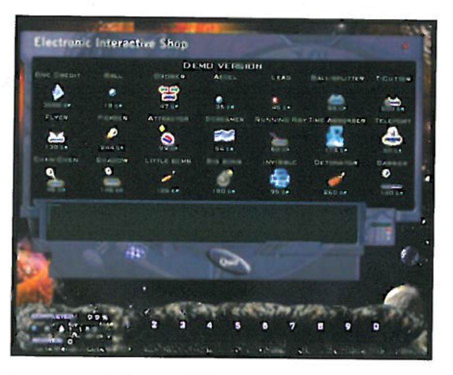


ARKANOID: TVI 3.1



GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: Game Over Games
WEB: www.gameover-games.com
TAMAÑO: 3,1 MB





Mientras *Brixout* se ciñe al libro de estilo del clásico *Breakout* añadiéndole un renovado aspecto gráfico, *Arkanoid: The Virtual Isles* poco o nada tiene que ver con la obra de Atari. Sí, están la pala, la pelotita y las baldosas, pero ahí terminan los parecidos. Aquí el objetivo no consiste en limpiar la pantalla de baldosas, sino en abrirse paso a través de ellas para llegar al final del nivel. Digamos que es como un matamarcianos en el que la nave protagonista es sustituida por una pala, los disparos por una pelotita y los alienígenas por baldosas de colores. Otra de las novedades reside en que los potenciadores no se obtienen mediante el simple destruir de baldosas, hay que comprarlas en una tienda con el dinero acumulado a lo largo de cada fase. Es posible comprar hasta un total de diez potenciadores distintos que luego se pueden utilizar a gusto del consumidor durante cada fase.

En definitiva, un experimento arriesgado que funciona: es divertido, absorbente y, además, larguísimo.





ARCAMANIA 1.2



GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: 300 AD
WEB: www.300ad.com
TAMAÑO: 8,1 MB



Arcamania aporta dos novedades de peso. La primera, que es posible cambiar el ángulo de la superficie de la pala para reforzar o amortiguar el impacto de la pelota. La segunda, que a la derecha de la pantalla aparecen unos iconos que indican el tiempo que resta de actividad al potenciador que se utilice en ese momento. Por lo demás, se trata de otra propuesta que sigue al pie de la letra la mecánica de *Breakout*, añadiéndole al conjunto un atractivo aspecto gráfico y algún detalle más o menos original.



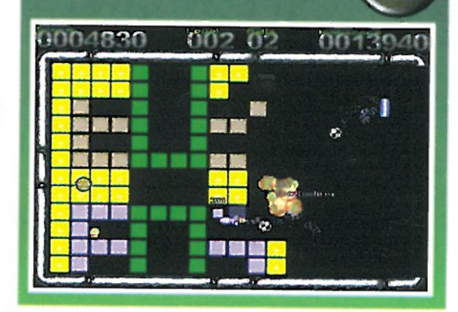
KRAKOUT RE v1.2



GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: 'WE' Group
WEB: www.wegroup.org
TAMAÑO: 3,4 MB

Si te fijas en la imagen, te darás cuenta de que la principal característica de *Krakaout RE* es que se juega en horizontal, no en vertical como el resto de juegos de este tipo. El sistema de puntuación también se sale de los cánones establecidos por *Breakout*, ya que las combinaciones de baldosas de un mismo color se premian con puntos extra. Por último, comentar que el juego incorpora un sistema de generación aleatoria de niveles que impide jugar un mismo nivel dos veces.

6

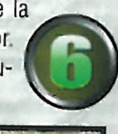


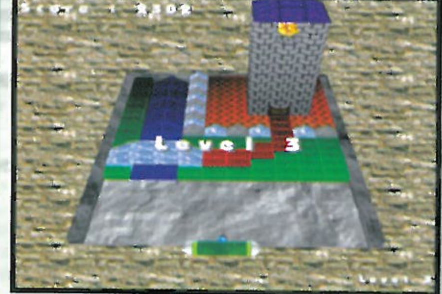
MAGIC BALL v1.51



GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: Alawar Games
WEB: www.alawar.com
TAMAÑO: 2,1 MB

Otro juego que exprime hasta la última gota de potencia de tu tarjeta 3D. Y lo hace de forma muy inteligente. En *Magic Ball* los escenarios están representados en unas 3D reales, es decir, con altura, anchura y profundidad. Las casas, los árboles y el resto de estructuras tienen distintas capas de baldosas que hay que destruir una a una para derruirlos por completo. También existe la posibilidad de girar el ángulo de la pantalla a gusto del consumidor. Una vieja idea renovada con algunos detalles interesantes.





MILITARY FORCES

También **los mods tienen secuelas**. ***Military Forces* es la tercera entrega de** una de las sagas modificadas con más solera, ***AirQuake***. Ahora **este título de acción** con vehículos terrestres y aéreos **da un salto generacional**, añadiendo nuevas opciones y mejores gráficos.

Por G. Masnou

El mod de este mes funciona va en la línea de títulos comerciales como *Wargasm*, *Incoming* o *Battlefield 1942*, juegos bélicos en los que los vehículos cobran destacado protagonismo. En *Military Forces*, los jugadores pueden elegir entre varios modelos de aviones, tanques, jeeps e incluso barcos y enfrentarse unos contra otros en escenarios de tamaño considerable.

No te lleves al engaño, esto no es un simulador. Pero tampoco un arcade. Más bien se trata de un juego a medio camino entre estos dos conceptos, ya que equilibra a la perfección realismo y jugabilidad accesible. Manejes el vehículo que manejes, el control queda reducido a la mínima expresión: las teclas de dirección para desplazarte, el ratón para apuntar y disparar y otras pocas teclas para seleccionar arma y variar el ángulo de visión. Es posible jugar tanto en primera como en tercera persona, pero esta última opción es bastante más recomendable.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.planetquake.com/mfq3/
JUGADORES	LAN 12 Internet 12



VEREDICTO

Le faltan varios meses de desarrollo para llegar a ser un mod redondo. Aun así, esta versión temprana posee una serie de elementos que la convierten en un producto interesante: sencillez de manejo, jugabilidad instantánea, gráficos de última generación y diversidad de vehículos y modos de juego.

7

Se trata de la versión primeriza de un juego en fase de desarrollo, así que de momento no están disponibles opciones como abandonar un vehículo y subir a otro o pilotarlos de forma cooperativa (uno conduce, otro dispara el arma). Sí están implementados y cien por cien operativos los cuatro modos multijugador. Vía LAN o a través de Internet, permiten participar en un deathmatch por equipos, captura de bandera, un torneo y un divertidísimo todos contra todos.



Los cazas están entre los vehículos más temibles del juego.

Copiar y pegar

A pesar de que a esta conversión total aún le quedan varios meses de desarrollo por delante, sorprende lo sencilla que resulta su instalación. Lo primero que necesitas es tener el *Quake III Arena* actualizado como mínimo hasta la versión 1.27. Una vez hayas descargado el archivo de *Military Forces*, debes descomprimirlo directamente en el directorio raíz de *Quake 3* (en nuestro caso, la ubicación era ésta: C:\Program Files\Quake III Arena\).

Por último, para poner en marcha el mod, ejecuta *Quake III*, accede a su menú principal, pulsa sobre la opción "mod" y luego sobre el icono de *Military Forces*. Si te resulta molesto ejecutar cada vez *Quake III* para jugar a *Military Forces*, crea un acceso directo. Consulta las propiedades del icono y añade en la línea de destino +set fs_game mfq3. Es decir, que el comando completo sería el siguiente: C:\Archivos de programa\Quake III Arena\quake3.exe" +set fs_game mfq3. ¿Lo tienes? Pues que aproveche.

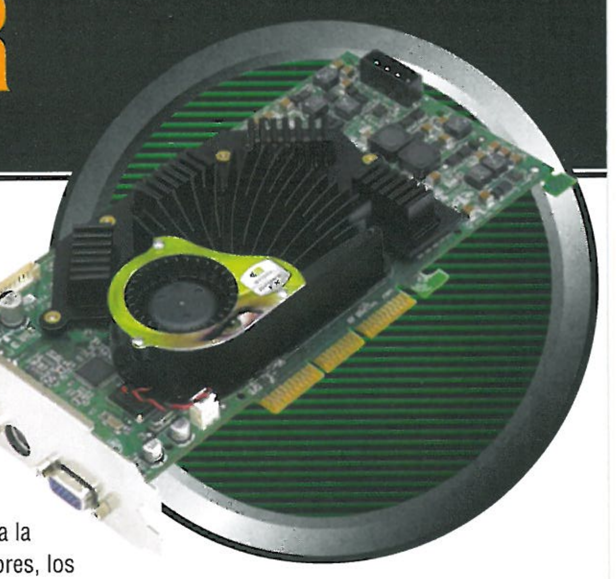


Pocas veces habrás manejado un tanque forma tan cómoda y sencilla.



FX FAMILY TOUR

nVidia pasea sus nuevas FX



El pasado 20 de mayo, nVidia presentó en Madrid su nueva gama de tarjetas GeForce FX. La estrella de la presentación fue la flamante FX 5900 (NV35). Junto a ella, también se presentaron las FX 5200 y FX 5600. Es evidente que nVidia quiere recuperar el terreno perdido frente a la competencia directa ofreciendo tarjetas para todos los bolsillos y plenamente adaptadas a las directrices del DirectX 9. Los dos modelos de la gama van a comercializarse en versiones con 256 MB de memoria DDR o DDR-2.

En la presentación madrileña se pudieron ver las nuevas tarjetas funcionado con una versión temprana de *S.T.A.L.K.E.R*, juego que está desarrollando la compañía ucraniana GSC Game World. El comportamiento de la FX 5900 resultaba excelente a la hora de generar polígonos y efectos. Gracias a esta nueva generación de procesadores, los juegos van a seguir reduciendo la distancia que les separa del cine digital.

AIRE, POR FAVOR

Gainward sigue refrigerando sus tarjetas

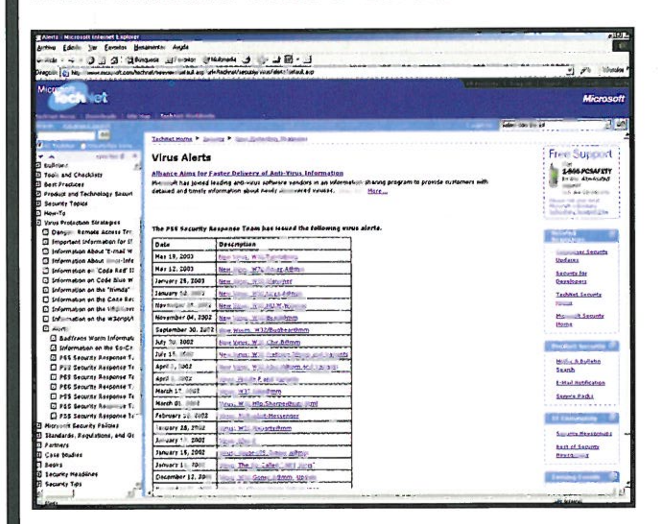
Cool FX es el nombre con el que el fabricante Gainward ha bautizado los nuevos refrigeradores líquidos que equiparán algunas de sus tarjetas basadas en los chips GeForce FX. El objetivo es permitir un overclocking seguro y sacarle el máximo partido a la utilidad ExperTool que incluyen las tarjetas del fabricante. El dispositivo (que también podrá adquirirse por separado) permite mantener la tarjeta casi a temperatura ambiente incluso con un overclock del 25%.

El fabricante también ha anunciado el lanzamiento de nuevas tarjetas equipadas con los nuevos procesadores de nVidia. De ellas destaca la memoria DDR y el sistema de refrigeración del procesador, que está construido en metal de gran conductividad y dispone de dos ventiladores bastante silenciosos. Pero no todo son gráficos. Gainward lanzará en breve una gama de tarjetas de audio y otros dispositivos bajo el nombre de Hollywood@Home. Esta gama de productos incluye tarjetas 7.1, sintonizadores de TV y puertos USB 2.0 entre otras muchas características.



CONOCE A TU ENEMIGO

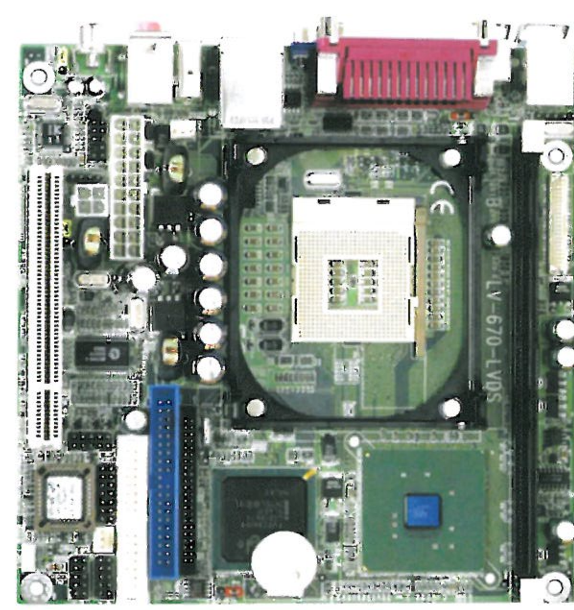
Microsoft lanza una página informativa sobre virus



Ante la proliferación de virus y mutaciones informáticas, Microsoft se ha aliado con Trent Micro y Network Associates para ofrecer información clara y completa sobre tan nocivas especies. Las tres empresas han inaugurado una página (http://www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/technet/security/virus/alerts/default.asp) donde presentan un amplio listado de virus especificando el software al que afectan, sus efectos e incluso detalles técnicos y modos de prevención. Una página muy útil para conocer los riesgos a los que estamos expuestos los usuarios de Windows.

PEQUEÑO PERO MATÓN

Las placas para PIV, cada vez más reducidas



Está claro: la potencia del ordenador ya apenas depende del tamaño. Cada vez es más fácil encontrar placas de reducidas dimensiones con todo integrado. El último grito en esta carrera por reducir el espacio es la posibilidad de ensamblar en los PIV procesadores para portátiles. Éste es el caso de la placa LV-670 M, de Commell. Dispone de un FSB a 400 MHz que soporta memoria DDR a 333 MHz, un procesador gráfico Intel Extreme Graphics con 64 MB de memoria y un sistema de audio 5.1.
La placa mide 17 x 17 centímetros y dispone de conexiones USB 2.0, FireWire y LAN. Al utilizar un procesador de ordenador portátil, se beneficia de tecnologías que permiten el bajo consumo y la consiguiente reducción del ruido de los ventiladores. Sin duda, una opción ideal en el caso de que no dispongas de mucho espacio.

PLANA Y MALEABLE

La tecnología consigue pantallas ultrafinas y flexibles

Científicos de la E Ink Corporation en Cambridge (Massachussets) han conseguido una pantalla ultrafina que puede ser enrollada sin pérdida de calidad en la imagen. La pantalla puede reproducir texto negro sobre un fondo más o menos blanco, tiene un grosor de 0,3 milímetros y utiliza una fina capa de transistores que son los encargados de polarizar diminutas cápsulas con tinta de colores blanco y negro.
Lo de la pantalla a todo color es, de momento, una utopía, pero se trata sin duda de un claro avance hacia el papel electrónico que según Bill Gates acabará siendo tarde o temprano un formato estándar. El futuro está hoy un poco más cerca.

BAZAR DIGITAL



TRUST 525U POWER MASTER

Evitar que tu equipo sufra caídas de tensión puede ser una prudente medida. Este dispositivo dispone de cuatro tomas eléctricas protegidas, las cuales se activan mediante el puerto USB del ordenador. También dispone de conexión para proteger el módem y su diseño es a prueba de niños.
Precio: 24,32 €

SV- AV20

Panasonic ha lanzado un diminuto y versátil dispositivo capaz de grabar audio y vídeo, reproducir vídeo y MP3 y tomar imágenes. Su tamaño es realmente reducido y viene equipado con flash y una pantalla de 2". Utiliza tarjetas de memoria SD y puede conectarse al PC mediante USB.
Precio: 599 €

NEXTVISION 5

Viewsonic te ofrece la oportunidad de convertir tu monitor en un televisor con este sintonizador capaz de alcanzar resoluciones de hasta 1.024 x 768. También te permite conectar otros dispositivos de imágenes, como consolas o reproductores de DVD. El dispositivo incluye un mando a distancia.
Precio: 199,52 €

MINIWORKSTATION 2500

EK Computer lanza una nueva gama de ordenadores de sobremesa de reducido tamaño. Se trata de un ordenador P IV con 2,5 GHz montado sobre una placa Iwill. Dispone de 512 MB de memoria DDR, un disco duro de 120 GB y una tarjeta gráfica Argos@ Z1, así como seis puertos USB y teclado y ratón inalámbricos.
Precio: 1.042,84 €



CHIPSETS

SiS le aprieta las clavijas a Intel

La salida al mercado del SiS655 con doble DDR **es un pretexto ideal para repasar los mejores** chipsets presentes hoy por hoy en el mercado. Como de costumbre, **Intel es la rueda a seguir**, aunque la competencia ya está en condiciones de darle algún que otro susto.

Durante estos últimos meses, SiS nos ha sorprendido con una gama de chipsets equiparables o incluso superiores a los producidos por Intel. La gran ventaja de este fabricante con sede en Taiwán es su agresiva política de precios. El último producto que sacan al mercado es el chipset 655 con doble DDR333.

La demanda es la clave del desarrollo de los chipsets. Un repaso a la historia reciente así lo demuestra. El SiS645 soportaba ya la DDR SDRAM a 333 MHz. Poco tiempo después de su lanzamiento se presentó una versión revisada, el 645DX, que obtenía mejores resultados. El modelo estrella de esta saga fue el SiS648, compatible con los modelos Pentium 4 más rápidos con un FSB de 533 MHz. Hace seis meses que los chipsets SiS soportan la DDR400. Esta memoria ha conseguido recientemente su validación para ser lanzada.

SiS ha mantenido el ritmo en el desarrollo de los componentes encargados de gestionar el flujo de datos de entrada y salida. Hasta ahora, sólo ha fabricado cuatro chips para el Pentium 4 (961, 961 B, 962 y 963). Todos tienen en común la inclusión de un controlador PCI, audio multicanal, interfaz de red, controlador ACPI, reloj en tiempo real, controlador IDE y un total de seis puertos USB.

Ahora SiS va un paso más allá con el lanzamiento de una interfaz de doble canal para la DDR SDRAM, algo que Intel ya hizo este otoño con su E2705, alias Granite Bay. Eso sí, dado que es compatible con la DDR333, es de esperar que el SiS655 sea claramente más rápido que el E2705 de Intel.

El poder de la DDR

Está claro que el enorme aumento de velocidad del Pentium 4 debería ir acompañado de un aumento de la frecuencia del FSB si se quiere aprovechar las prestaciones de los procesadores más rápidos. Eso es precisamente lo que intenta Intel, empeñado en llevar el FSB a la impresionante frecuencia de 800 MHz. La DDR400 era la sucesora natural de las DDR266 y 333, pero estos chips DDR que funcionan a 200 MHz en doble canal no se han mostrado más rápidos que la DDR333 en sistemas de canal único.

El futuro va a pasar sin duda por la utilización de sistemas que permitan realizar varias tareas en paralelo. Intel va en la buena dirección con su tecnología Hyper-Threading. Sucede lo mismo con la memoria principal: con dos controladores de memoria se duplica el ancho de banda. Las 5,4 GB/s (2,7 GB/s por canal) alcanzadas por el SiS655 establecen un nuevo récord. Aun así, hay que tener en cuenta que, a estos niveles, las posibilidades teóricas no siempre se traducen en resultados prácticos.

En SiS siguen empeñados en conseguir velocidades extremas para la memoria.

FRENTE A FRENTE

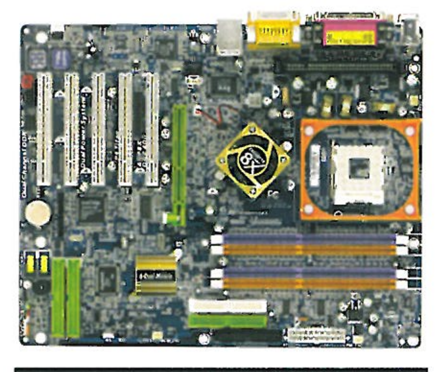
Independientemente del resultado obtenido en los bancos de pruebas, el Sis655 tiene la ventaja de permitir que el usuario escoja el tipo de memoria que quiere utilizar, incluida la opción de usar sólo un modulo de memoria DDR. La velocidad se sitúa desde ese momento al nivel de la del SiS648. Utilizar varios módulos es interesante, ya que para activar el modo de doble canal son necesarios dos o cuatro módulos de memoria DDR idénticos, como pasa con el chipset Granite Bay. Ahí, el SiS655 trabaja en modo de 128 bits para alcanzar la mayor velocidad posible.

Sea como sea, si se poseen módulos DDR diferentes siempre puedes utilizarlos para que el chipset trabaje a 64 Bits. SiS no ofrece demasiada información sobre los diferentes tipos de combinaciones posibles. La práctica demuestra que funciona ligeramente más lento combinando un módulo de 256 MB y uno de 512 MB que con dos módulos de 256 MB y uno de 512 MB. Esto vendría a demostrar que la cantidad de memoria es importante para aumentar su velocidad.

El serial

El chip encargado del Southbridge carece de soporte directo para el Serial ATA, lo que de momento no es alarmante. Intel quiere incluir su nuevo chip ICH5 con los nuevos chipsets Canterwood y Springdale, que poseerán dos puertos para discos duros Serial ATA además de su famoso controlador Ultra Ata/100.

A su vez, SiS trabaja en el SiS694, así como en un controlador Serial ATA integrado.



Gigabyte es uno de los fabricantes que ha incorporado el SiS655 a sus placas base.

También incorporará un controlador Serial ATA en el chipset R659 (de próxima aparición), con un soporte para cuatro canales RDRAM PC1200.

Pero aunque el chipset todavía no está listo para el Serial ATA, todos los fabricantes han adoptado un controlador de este tipo, separado en sus dos placas base. Sólo las tarjetas económicas y las tarjetas OEM deberán pasar completamente al Serial ATA, puesto que la mayoría de las tarjetas disponibles actualmente en el mercado incluyen controladores complementarios.

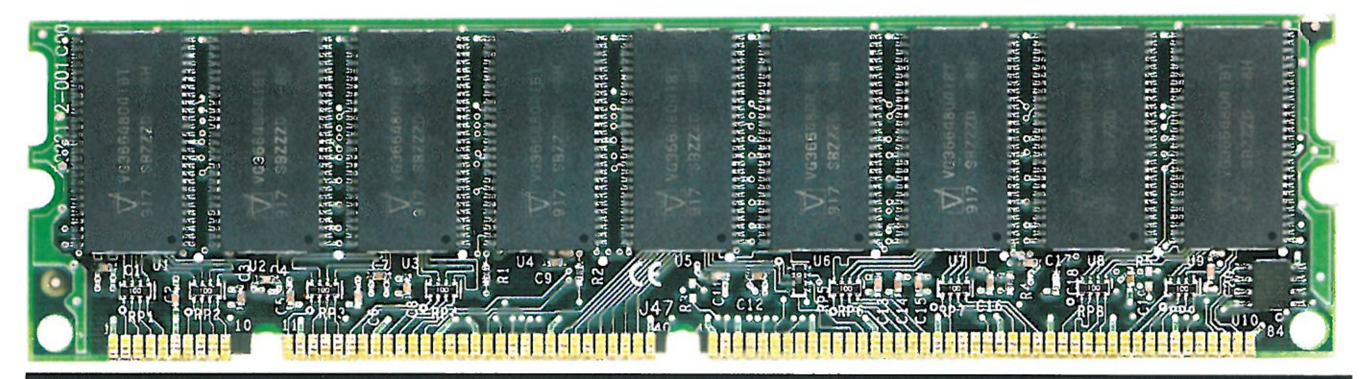
De momento, no se ha demostrado que el SiS655 soporte una frecuencia FSB de 200 MHz para los Pentium 4 futuros, aunque la P4SDX de Asus ya trabaja a esta velocidad.

El soporte para la Hyper Threading se ha convertido en una característica indispensable, porque los futuros procesadores Pentium 4 utilizarán esta tecnología. Gracias a ella, el Pentium 4 puede hacer creer al sistema de explotación que tiene relación con dos procesadores, de manera que éste envíe instrucciones a los dos procesadores virtuales (lo que denominamos "dispatching"). Anteriormente, esto sólo era posible con un sistema de multiprocesadores costosos.

No te emociones

Hace mucho tiempo que no habíamos realizado un análisis de placas base tan desconcertante. En esencia, el SiS655 demuestra que tiene la capacidad para competir con el E7205 de Intel, alias Granite Bay, ahí donde más duele. El buen resultado de la tarjeta Asus P4SDX subraya este hecho, porque el ligero aumento de la frecuencia de reloj no es la única explicación de sus altas cualidades técnicas. Dicho esto, no parece que los constructores sean capaces aún de sacarle todo el provecho posible al SiS655.

De momento, el SiS no es una elección del todo convincente. Su gran virtud sigue siendo que se vende a un precio asequible (al menos, en comparación con las placas de la competencia), pero no está a la altura de las exigencias de un chipset de alta calidad técnica para los procesadores Pentium 4 superiores a 3 GHz. Las inconsistencias en los ajustes de memoria son demasiado grandes para compensar la ganancia ligera de velocidad en relación al E7205 de Intel. El 850E, la actual versión del chipset 850, permanece imbatible.



El SiS655 ha tenido que esperar a que la validación de la memoria de doble canal fuese una realidad.



MYSTIFY RAZER BOOMSLANG 2500

Los aficionados a los juegos de acción cuentan con un nuevo aliado. El Razer Boomslang es, sin duda, el ratón más preciso y rápido del mercado. Utiliza un sistema óptico y mecánico a la vez para la detección de los movimientos. Pese a ser un ratón de bola, esta detección del movimiento de los rodillos le permite alcanzar la friolera de 2.500 dpi de precisión. Es decir, más del triple que los mejores ratones ópticos que existen actualmente en el mercado.

El periférico dispone de cinco botones, uno de ellos en la rueda de desplazamiento. La superficie de los botones principales es muy amplia. Tanto, que permite mantener los tres dedos sobre los botones y la rueda de desplazamiento con total comodidad. Los otros dos botones quedan dispuestos en los laterales y su acceso es muy fácil.

Y no todo es diseño, ya que el ratón incorpora el programa Razer Customizer, que permite configurar por separado la velocidad de los ejes y de la rueda de desplazamiento, así como asignar funciones a cada uno de los botones. En fin, que el Razer Boomslang es para el jugador de *Quake* lo que el M16 para un marine.

9,5

FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: USB, PS/2, resolución 2.500 dpi, software de configuración, cinco botones, rueda de desplazamiento.
PRECIO: 77,99 €

MYSTIFY CLAW

El complemento ideal para sustituir al teclado en los juegos. Dispone de diez botones totalmente programables. Cada uno de ellos puede almacenar una acción principal y cuatro secundarias. Para acceder a estas últimas, deberás sacrificar algunos botones. También permite la creación de combinaciones de teclado incluyendo retardos (pequeños lapsos de tiempo entre una acción y otra) y ciclos.

Dispones de hasta diez macros, cada una con un máximo de diez botones o retardos. Eso supone que puedes dar órdenes muy complicadas con un simple clic. En cuanto al diseño, el dispositivo asigna distinta posición y número de botones a cada uno de los dedos, de forma que el pulgar tiene acceso a cuatro de ellos y el meñique sólo a uno. Esto hace que manejarlo resulte más cómodo.

El Mystify Claw es un periférico para los juegos de acción. No incluye partes móviles que permitan asumir controles de cámara y desplazamientos del escenario de manera más intuitiva, pero cumple de sobras con su función.

8

FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: USB, diez botones programables mediante software.
PRECIO: 59,99 €

VIEWSONIC VE 500

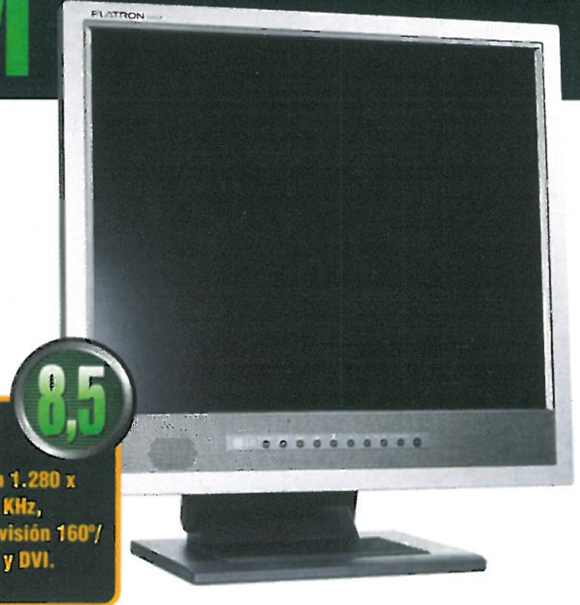
Tamaño reducido y un diseño elegante son las premisas básicas de este monitor TFT de 15". Pertenece a la gama E2, de uso doméstico, y por ello se vende a un precio razonable.

Su marco es de color gris y dispone de una peana negra abatible para que puedas situarlo en la pared sin necesidad de desmontarlo. La pega de esta peana es que no puedes regular su altura. En la parte frontal encontrarás los botones para navegar por el OSD del monitor. Como viene haciendo Viewsonic en sus monitores, dispone de acceso rápido para calibrar el brillo y contraste así como para el ajuste automático de la imagen. Para el resto de operaciones hay que acceder al menú del OSD. La resolución por defecto es de 1.024 x 768 y dispone de una velocidad de respuesta de 16 ms. La pantalla dispone de un revestimiento destinado a reducir los reflejos molestos. Si buscas un monitor de calidad y pequeño, éste cumple perfectamente esos requisitos. Además, ofrece una alta calidad de imagen, incluso con juegos que generan una buena tasa de frames por segundo.

8

FABRICANTE: Viewsonic
DISTRIBUIDOR: Viewsonic
CARACTERÍSTICAS: 15", resolución 1.024 x 768, frecuencia horizontal de 30 a 62 KHz, luminancia de 280 cd/m, ángulo de visión 120°/ 110°, latencia de 16 ms, conexión VGA.
PRECIO: 423,40 €

FLATRON L1810M

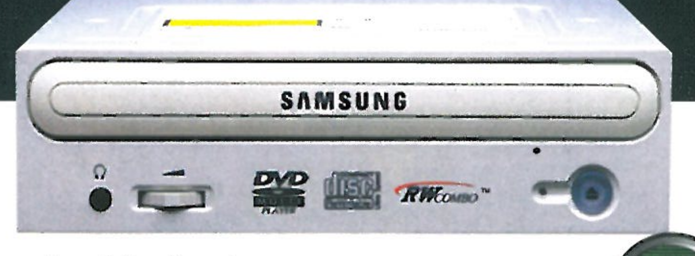


LG ha renovado su catálogo de monitores. Uno de los recién estrenados es este L1810M. Se trata de una pantalla de 18,1" con matriz activa para ampliar el ángulo de visión. LG no ha olvidado las prestaciones multimedia. Lleva incorporados los altavoces y los controles de volumen así como una tecla para detenerlos. En su parte posterior, dispone de una toma para auriculares e incluye un hub con dos puertos USB en la peana.
Además del completo OSD, dispone de una función denominada Lightview. Se trata de una serie de valores de brillo, contraste y temperatura de los colores que se van adaptando a la luz ambiente y al trabajo que se desarrolla. De este modo, se puede mitigar el exceso de blancos o mejorar la calidad de las imágenes de vídeo. Estos valores también se pueden personalizar. La imagen del monitor es nítida y uniforme, sin los desequilibrios entre el centro y los extremos que se aprecian en algunos monitores. Gracias a esta calidad de imagen, reproduce sin problemas los gráficos de los juegos, incluso cuando éstos son excesivamente oscuros.

8,5

FABRICANTE: LG
DISTRIBUIDOR: LG
CARACTERÍSTICAS: 18,1", resolución 1.280 x 1024, frecuencia horizontal 30 a 80 KHz, luminancia de 250 cd/m, ángulo de visión 160º/ 160º, latencia 30 ms, conexión VGA y DVI.
PRECIO: 1.165,58 €

SM 352B



Samsung ha dado el do de pecho con este combo entre DVD y CD-RW. Se trata sin duda del combo más rápido del mercado, y la inclusión de 8 MB de memoria como buffer y la tecnología Buffer Under Run Free permiten grabaciones a altas velocidades, reduciendo así el peligro de cortes y fallos. Soporta discos CD-R de hasta 800 MB y CD-RW de 700 MB. Para explotar al máximo la velocidad de lectura, el dispositivo soporta Ultra DMA Modo 2, que permite la transferencia a 33 MB/s.
El paquete incluye el programa de grabación Nero 5.5 y el Power DVD para la reproducción de títulos en DVD-ROM. Soporta todos los métodos de grabación estándares (Disc At Once, Track At Once, Session At Once). Nero 5.5 es una herramienta excelente para manejar estos formatos. Además, incluye herramientas de edición de sonido y creación de CD de audio muy prácticas. En resumen, que Samsung sigue apostando por la fabricación de grabadoras cada vez más rápidas, fiables y versátiles. Si piensas en adquirir un todo en uno, ésta es una excelente elección.

9

FABRICANTE: Samsung
DISTRIBUIDOR: Samsung
CARACTERÍSTICAS: IDE, velocidad de lectura 52 x CD-R y 16 x DVD-ROM, velocidad de grabación 52 x CD-R y 24 x CD- RW, tiempo de acceso 110 ms CD y 130 DVD, 8 MB de memoria interna.
PRECIO: 66 €

IOMEGA CD-RW 52X USB 2.0

Iomega lanza al mercado la grabadora externa más rápida de su catálogo. Se trata de una grabadora de 52x 24x 52x. Claro que sólo podrás sacar partido a estas velocidades si dispones de un puerto USB 2.0. De lo contrario, aunque no se produzcan problemas de compatibilidad, las velocidades se quedan en un simple 4x 4x 6x.
La unidad cuenta con un alimentador externo a la carcasa que contiene el grabador de CD. Esto hace que resulte más ligera, sobre todo si no tienes que cargar con el transformador. Es una unidad muy silenciosa en todos los aspectos. Dispone de 2 MB de buffer y protección contra su vaciado.
El lote de venta incluye el software HotBurn Pro (versiones PC y Mac) y el MusicMatch Jukebox. El programa para grabar es, a priori, una herramienta de manejo sencillo. Utiliza una interfaz en la que sólo tienes que elegir el tipo de CD que vas a grabar. No obstante, tiene la opción de activar opciones avanzadas que permiten, por ejemplo, editar etiquetas ISO. Su diseño es atractivo y, si dispones de una conexión USB 2.0, su velocidad es respetable. Una buena apuesta para los nómadas o usuarios dispuestos a compartir una sola grabadora entre varios ordenadores.

7,5

FABRICANTE: Iomega
DISTRIBUIDOR: Iomega
CARACTERÍSTICAS: USB, velocidad de lectura 52 x, velocidad de grabación 52 x CD-R y 24 x CD- RW, tiempo de acceso 125 ms, 2 MB de memoria interna.
PRECIO: 163,21 €

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*? Hazte un regalo como Dios manda y consigue 12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10. Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos...Telf...........................

Dirección..

Población..................................C.P..................Provincia..

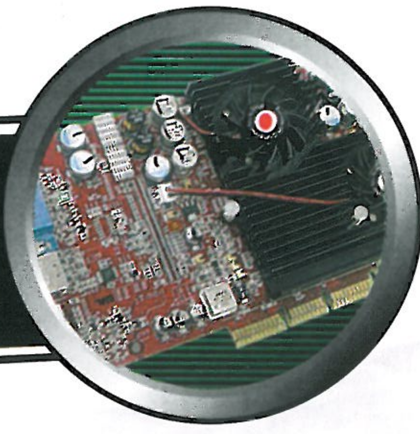
Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros paises, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

SOLUCIONES A LA CARTA

Ante el éxito de esta nueva sección, **empezamos a plantearnos dedicarle alguna paginilla más**. Así nuestros expertos en hardware de guardia pueden ganarse un poco mejor las habichuelas **y tú puedes dar por zanjado ese expediente X** que te lleva de cráneo.



¿No existe?

¿Me podríais decir de dónde bajarme el último controlador para la ATI Rage 128 GL AGP? He mirado en la web de ATI, pero ni rastro. A ver si me podéis decir el enlace concreto de dónde bajarlo. Teniendo una placa base KT3 Ultra de MSI y un AMD Athlon XP 1800+, ¿qué tipo de memoria y cuánta me aconsejáis que le meta al PC? ¿Cuánto me costaría?
Manuel Gil (e-mail)

En la página de ATI (http://www.ati.com/support/driver.html), puedes bajar los controladores para tu tarjeta de video. Utiliza los de la Rage 128 Pro, ya que la 128 GL no aparece como tal. Los más recientes para Windows Me o sistemas operativos anteriores son la versión 4.13. Si, por el contrario, el sistema operativo es Windows XP, la versión más reciente es la 6.13. En cuanto a tu consulta sobre el tipo de memoria, te recomendamos que adquieras DDR a 333 MHz. Unos 512 MB suelen ser suficientes para aplicaciones y juegos. Te costaría unos 75 euros.



Snake se cuelga

Me compré el *MGS 2 Substance* y se me queda colgado cuando empieza la cuenta atrás, durante el discurso que dan a los marines. Quisiera saber si existe algún parche para solucionarlo, ya que donde lo compré ya lo cambié por otro y me sigue dando el mismo problema. Tengo un P4 2Ghz, 512 MB de RAM y una GeForce 2 GTS de 32 MB.
Azazel Hell

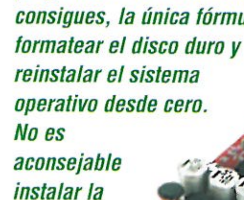
El único parche publicado hasta el momento sirve para hacer el juego compatible con las ATI Radeon 8500 y superiores. En tu caso, debe tratarse de alguna incompatibilidad con alguno de los componentes de la máquina. Comprueba que no haya ningún dispositivo en conflicto y actualiza los controladores de la tarjeta de sonido y de la tarjeta gráfica. Eso y encenderle un cirio a Santa Rita podrían resolver el problema.

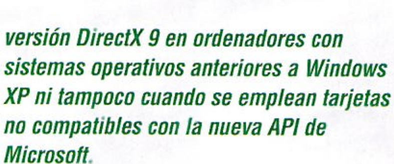


Mafia va a saltos

Tengo problemas con el DirectX 9 que me instalé de un CD de vuestra revista. A consecuencia de ello, algunos juegos que me he instalado, como *Red Faction 2* o *Lego Extreme Stunt*, no funcionan correctamente. ¿Cómo se podría desinstalar la ultima versión del DirectX en un equipo con Windows 98?
Por último, no me extraña que cada vez más gente se quiera cambiar de sistema operativo, de Windows a Linux. (Microsoft, incompetentes).
Jesús Navarro (e-mail)

Prueba con ejecutar Windows en modo prueba de fallos (pulsa F8 durante el arranque) e intenta desinstalar el DirectX 9 desde la opción "Agregar o quitar programas" del Panel de control. Si no lo consigues, la única fórmula es formatear el disco duro y reinstalar el sistema operativo desde cero. No es aconsejable instalar la versión DirectX 9 en ordenadores con sistemas operativos anteriores a Windows XP ni tampoco cuando se emplean tarjetas no compatibles con la nueva API de Microsoft.

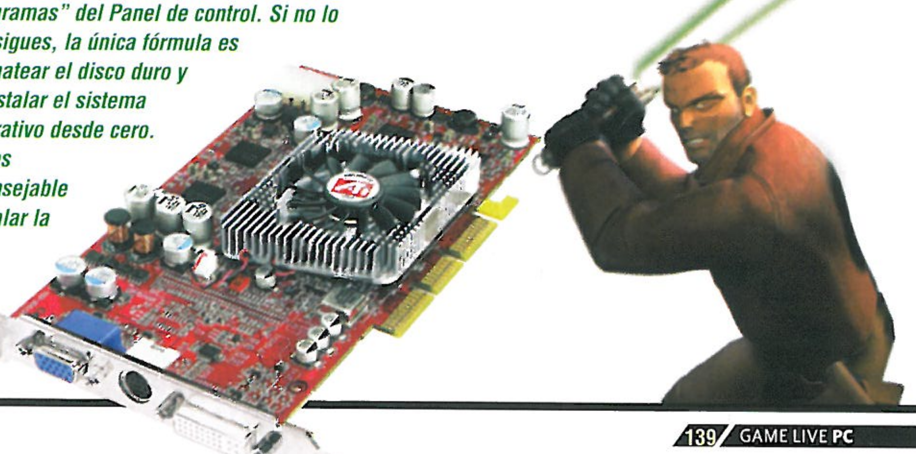




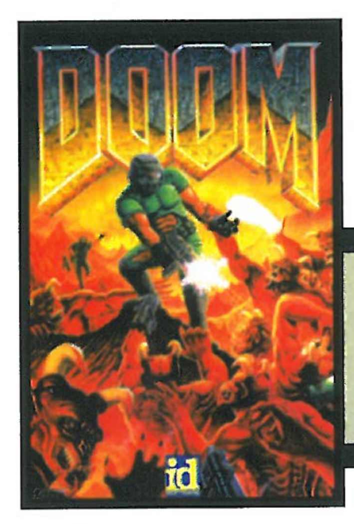
Ya no funciona

Tengo los juegos *Wolfenstein* y *Jedi Outcast*, pero no puedo jugarlos porque necesitan Open GL.¿Donde puedo conseguir el Open GL para Windows XP? El que tengo ahora no es compatible.
Me compré el juego *Mafia*, y pone que los requisitos recomendados son: Pentium III 700, 128 MB de RAM y DirectX 8.1. Mi ordenador es un Pentium III 800 con 128 MB de RAM y DirectX 9. ¿Cómo es posible que el juego me vaya con parones de hasta 30 segundos y que se desarrolle como a cámara lenta?
Quiero ampliar mi ordenador a 512 MB de RAM. ¿Sabéis cuanto me puede costar?
Ander Ubillos (e-mail)

Para resolver el problema de Open GL, bájate la última actualización de controladores de tu tarjeta gráfica (Catalyst para las ATI y DetonatorXP para las de nVidia) e instálala. Sobre los trompicones de Mafia, puede ser que el sistema no disponga de recursos suficientes para hacer funcionar el juego con fluidez (programas ejecutándose en segundo plano, antivirus, etc.). Esto puede hacer que sólo dispongas de un bajo porcentaje de memoria RAM libre. Sobre el coste de la memoria RAM, el precio está sobre los 35 € por 128 MB de SDRAM PC133.





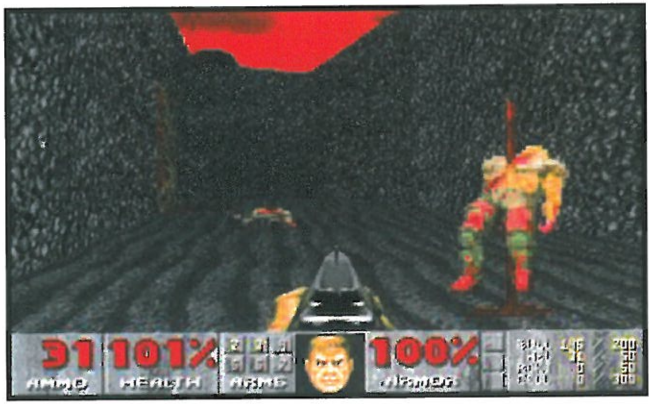


Los juegos nacen, crecen, se venden, se juegan **y desaparecen. Sólo unos cuantos** elegidos **sobreviven** en la memoria. En estas páginas, **queremos darle un repaso a** los que sobreviven y aspiran a la eternidad. Para empezar, **el clásico entre clásicos** de los juegos de acción: ***Doom***.

DOOM



La escopeta es una de las mejores armas jamás diseñadas en un videojuego.



Pocas veces el infierno ha tenido un aspecto tan aterradoramente real.

Los juegos de acción virtual suelen basarse en fórmulas sencillas y eficaces. Por eso, es normal que tiendan a parecerse unos a otros y que el plagio, la reiteración y la rutina asomen a la superficie del género con cierta frecuencia. Lo difícil, lo meritorio, es romper ese círculo vicioso. Ser capaz de tener una idea que rompa moldes sin por ello renunciar a la sencillez y la eficacia.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	id Software
AÑO:	1993

QUÉ APORTÓ

Una fórmula de juego visceral, basada en el puro instinto, y unos gráficos de órdago.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Porque demostró que los juegos, además de un entretenimiento adictivo, pueden ser un espectáculo prodigioso.

CUÁL ES SU HERENCIA

Casi todos los juegos de acción en primera persona conocidos son descendientes directos suyos.

Pues bien, si hay una compañía que sabe hacer eso, es id Software. Y llevan haciéndolo desde el arranque de los 90. Empezaron con títulos como *Catacomb-3D*, *Shadow Knights* y la saga plataformera *Commander Keen*, aunque su reconocimiento a escala mundial no llegó hasta la aparición de *Wolfenstein 3D*. Publicado en julio de 1992, este juego de acción laberíntica demostró que el PC era algo más que una maquina en la que ejecutar aburridos simuladores de vuelo, ajedrez y golf. También había lugar para los juegos de acción rápidos y furiosos.

El siguiente paso fue una ocurrencia sencilla y genial, como casi todo lo que pasa por la cabeza de John Carmack: "¿Por qué no hacemos lo mismo sustituyendo el castillo nazi por un infierno plagado de demonios?". Así, el que iba a ser un juego inspirado en la película *Alien* se convirtió en una violenta fantasía cien por cien fruto de la imaginación de Carmack y su equipo. El título se le ocurrió a Carmack después de ver la película *El color del dinero*. En concreto, una escena en la que Tom Cruise decía a uno de sus rivales que su taco de billar era "Doom" ("tu perdición").



Dispara primero, pregunta después. *Doom* no es un juego para diplomáticos.

Nace un mito

Doom es el padre de todos los juegos de acción en primera persona. Una obra única e irrepetible. La prueba irrefutable de que los videojuegos pueden aterrar, aturdir, sobrecoger y emocionar como cualquier otra expresión artística.

Han pasado ya diez años desde su aparición, pero a pesar del largo tiempo transcurrido, el recuerdo de la primera partida sigue siendo imborrable. Los gráficos eran fantásticos. El sistema de control resultaba sencillo, sin las complejidades de los juegos de acción modernos (olvídate de saltar, mirar arriba y abajo o recargar el arma). La acción, rápida. Jugabilidad destilada. Disparar y matar.

EL LEGADO DE DOOM

¿Te apetece jugar a *Doom* y tu ordenador de última generación es incapaz de ejecutarlo? No sufras, existe un programa amateur llamado *Doom Legacy* (http://legacy.newdoom.com) que, además de permitirte volver a disfrutar de la obra maestra de id Software, añade una serie de mejoras que tienen que ver con un reformado aspecto gráfico, las opciones de saltar y redefinir el teclado y nuevas opciones multijugador. Entre estas últimas destaca un modo a pantalla partida, otro de capturar la bandera y un deathmatch por equipos para 32 jugadores. No hace falta decir que, para ejecutar este programa, necesitas el juego original.

Velocidad y reflejos. Los niveles, enormes y de una originalidad y pulcritud que nunca nadie se había atrevido a imaginar. Incluso hubiesen parecido reales si no hubiesen estado llenos de demonios y zombis, profundos ríos de lava y residuos radiactivos, habitaciones secretas, catacumbas y una oscuridad que lo envolvía todo y que estremecía incluso al jugador más valeroso.

El único respiro lo proporcionaban un innovador mapa que se actualizaba de forma automática y en tiempo real, los botiquines reparadores de salud y las armaduras y, evidentemente, las armas. Motosierras, lanzacohetes o escopetas, material quirúrgico perfectamente equilibrado, listo para hacer estallar cientos de cajas torácicas y esparcir litros de sangre por las paredes.

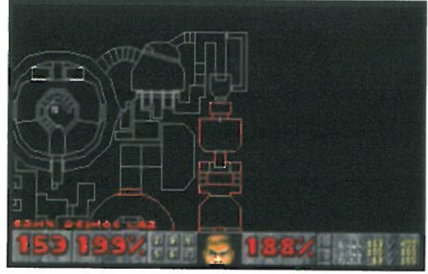
A pesar del largo tiempo transcurrido, el recuerdo de la primera partida sigue siendo imborrable

Nuevo léxico

Otra gran baza de *Doom* fue la incorporación de elementos que garantizaban la longevidad del producto más allá de la campaña para un solo jugador. El primero de ellos, un revolucionario modo multijugador que, por primera vez, permitía a cuatro jugadores unirse en un mismo nivel y luchar entre sí para comprobar cuál de ellos era el mejor.

No hace falta decir que el juego tuvo un impacto increíble, dio origen a miles de clanes en el mundo entero e incorporó palabras como "deathmatch" o "lag" en el vocabulario básico del videojuego. Tampoco hay que subestimar la influencia de la arquitectura abierta del motor gráfico del juego. Eso suponía que bastaban conocimientos mínimos para que cualquier jugador pudiese alterar las características del juego e incluso crear nuevos niveles, armas y monstruos. En menos que canta un gallo, la Red se llenó de modificaciones caseras y se gestó un microcosmos de desarrolladores amateurs que a día de hoy aún persiste.

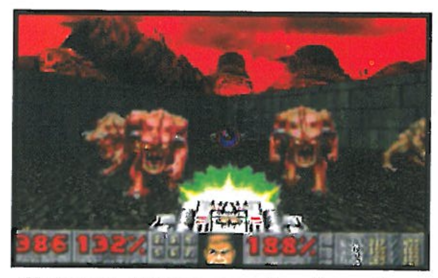
Tras su publicación en diciembre de 1993, el éxito no se hizo esperar: seis millones de personas se descargaron de la Red el primer episodio gratuito y el prestigio del pequeño equipo de desarrolladores tejanos formado por Tom Hall (director creativo), John Romero y John Carmack (programadores y diseñadores), Sandy Petersen (diseñador de niveles), Adrian Carmack y Kevin Cloud (artistas), se disparó hasta el infinito y más allá.



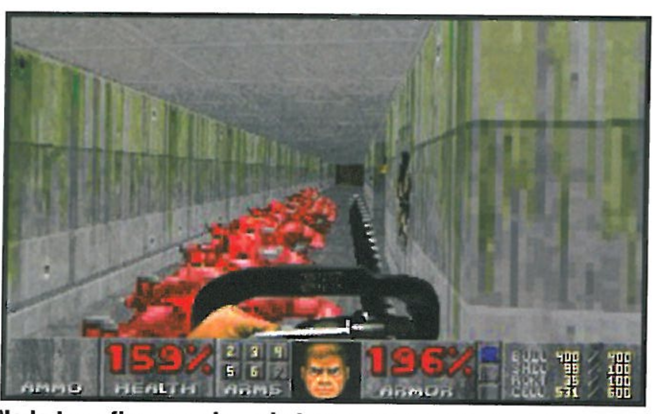
Resulta curioso que cada vez sean menos los juegos que incluyen un mapa.



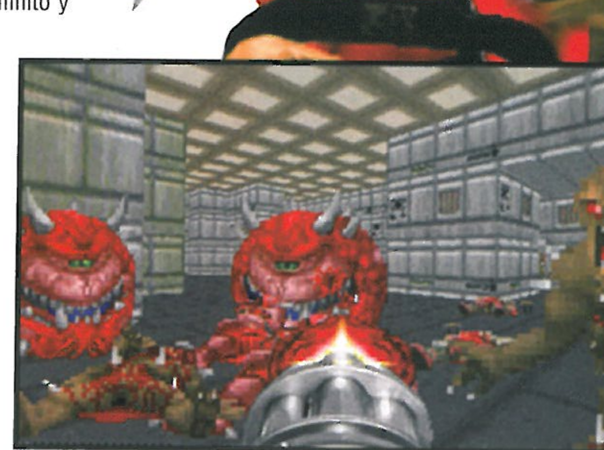
Las constantes vitales de *Wolfenstein 3D* siguen ahí, aunque muy mejoradas.



¿Veremos algunos de estos demonios en la tercera entrega de la saga?



Nada tan eficaz en el combate cuerpo a cuerpo como la motosierra.



Vistos en una captura, puede que estos monstruos te den risa. Pero si juegas, la historia es bien distinta.

Algo de estrategia civilizadora, **mucha fuerza bruta** de un intenso color verde, **viajes al** más remoto confín del **universo** ***Star Trek***... Vamos, que **te espera un completo menú** degustación con bits **de rabiosa actualidad** e impredecible futuro.



SUMARIO

DEMOS

PARCHES

EXTRAS

UTILIDADES

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

RISE OF NATIONS



INSTALACIÓN: D:\Demos\vietcong.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Big Huge Games
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIII 500; 128 MB RAM, 323 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.

Antes de jubilar el motor gráfico que hasta ahora había animado la saga *Age Of Empires*, los desarrolladores han optado por darle un par de vueltas a la tuerca. Su nuevo juego de expansión civilizadora te resultará familiar, pero verás elementos originales, resultado de combinar de manera creativa las ideas de *Age Of Empires* y *Civilization*.

Esta demo te permite hincarle el diente al tutorial y jugar una partida en uno de los escenarios del juego. En la partida dispones de un edificio central con el que podrás crear peones y ponerlos a trabajar en los recursos. Luego debes acudir a la librería para ir haciendo que tu civilización progrese en distintos campos.

Comprobarás que algunos edificios no pueden ser construidos si no se avanza en uno de los campos de investigación. Ampliar tus fronteras a un buen ritmo es una de las claves de este título. Utiliza los peones para crear nuevas ciudades y fortificaciones. Crea rutas comerciales entre ellas para poder mejorar la obtención de recursos. Una vez controlada la situación, necesitarás unidades militares para lanzarte a la conquista del mundo.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

STAR TREK ELITE FORCE II

INSTALACIÓN: D:\Demos\eliteforce2_demo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ritual Entertainment
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB RAM, 122 MB de espacio libre, DirectX 9.0, tarjeta 3D de 32 MB.



Un puñado de criaturas de extravagante forma anda haciendo la vida imposible a los muchachos de *Star Trek*. Tu objetivo, cómo no, consiste en hacer limpieza. En esta demo tendrás acceso a dos de los niveles del juego y te enfrentarás con algunas de las criaturas que estarán presentes en la versión final del juego. El imperio corre peligro. Ayúdales.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Izq.**: Q • **Dcha.**: E
Correr: Mayúsculas • **Agacharse**: C
Ataque principal: Botón izq. del ratón
Usar: X o botón central del ratón

PORT ROYALE

INSTALACIÓN: D:\Demos\PortRoya.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Ascaron
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PII 450, 64 MB RAM, 147 MB libres en el disco duro, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



Un título de expansión económica y militar en el que deberás producir materias primas y bienes, comerciar y, en definitiva, expandir tu colonia. En la demo podrás familiarizarte con los entresijos del juego, aunque sólo está disponible el tutorial. La exploración es una de las claves de este título, ya que los planos suelen ser inexactos hasta que se actualizan. Te sentirás todo un descubridor dispuesto a convertir en rentable cualquier objeto presente en el mundo de *Port Royale*.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

KAAN

INSTALACIÓN: D:\Demos\kaandemo\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Dreamcatcher
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 500, 64 MB RAM, 94,2 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



Un pequeño guerrero con pinta de dibujo animado busca enemigos. Ésta es la mejor definición de este título de acción. El personaje utiliza su habilidad con la espada y múltiples combos para entablar luchas con más de un rival al mismo tiempo. En la demo tendrás acceso a dos de los niveles del juego y podrás jugar en ellos durante seis minutos.

CONTROLES

Adelante: Cursor arriba • **Atrás**: Cursor abajo
Izda: Cursor izq. • **dcha**: Cursor dcha.
Saltar: Control • **Agacharse**: Número 1
Ataque principal: Barra espaciadora

THE HULK

INSTALACIÓN: D:\Demos\hulk.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Vivendi Universal
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB RAM, 156 MB de espacio libre, DirectX 8.1.



Vuelve el tío verde y musculoso capaz de doblegar al más digno rival a guantazos. Este personaje de cómic, conocido aquí como la Masa, es el protagonista de este título. En la demo deberás enfrentarte a distintos soldados dispuestos a reducirte. No dudarán en hacer uso de un tanque, así que deshazte de ellos de cualquier modo.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: Q
Derecha: E • **Correr**: Mayúsculas
Agacharse/Saltar: Barra espaciadora
Golpe/Acción: 4 (teclado numérico)

EXTRAS CON SUSTANCIA

Por fin Konami y ATI han resuelto el problema que impedía que *Metal Gear Solid 2: Substance* se ejecutase con normalidad utilizando las tarjetas de este fabricante. La hemos incluido en el CD para que puedas disfrutar las aventuras de Solid Snake sin problemas. Otro de los juegos que acarrea algunos problemas a la hora de aventurarse en una refriega on line es la última aventura del escuadrón Rainbow Six, titulada *Raven Shield*. Este parche viene a solventar los últimos problemas detectados a la hora de conectarse a los servidores del juego. En general, tenían que ver con el proceso de comprobación del código de acceso y con la falta de una cuenta atrás antes del inicio de la partida.
En el apartado de extras también encontrarás fondos de escritorio para darle otro aire a tu PC. Imágenes de *CSI* o *X-Men 2: La venganza de Lobezno* te ayudarán a decorar la pantalla principal de tu compatible de forma acorde a los tiempos que corren y los juegos que se juegan.







Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup	
GÉNERO: Acción	
DESARROLLADOR: Red Storm Entertainment	
REQUISITOS: PI 166 (con aceleradora 3D) o PI 200 MMX (sin aceleradora 3D), 16 MB de RAM, SVGA 16 bits, 100 MB de disco duro.	

Tom Clancy´s RAINBOW SIX

Pocos juegos han dado una herencia tan fértil como este *Rainbow Six*, padre de la acción inteligente en grupo y **todo un ejemplo de brillantez** y precisión en el acabado. **Así que** ya sabes, **coge tus armas**, el mapa de maniobras, y **prepárate para jugar** al viejo rey de la acción táctica.

Controles

Vistas, apuntar	Ratón
Control de dirección	Flechas de cursor
Agacharse	Fin
Manipular entorno	0 (teclado numérico)
Disparar/Usar ítem	Botón izq. del ratón
Correr	Botón dcho. del ratón
Caminar	Mayúsculas
Recargar munición	Suprimir
Ventana Mapa	M
Modo francotirador	Ctrl.

Hasta la aparición de este *Rainbow Six*, los arcades en 3D eran terreno abonado para los amantes del gatillo fácil y de la acción sin tregua. Nada hacía presagiar que los visionarios de Red Storm, apadrinados por el gurú de los best sellers bélicos Tom Clancy, serían capaces de redefinir el género inyectándole, paradójicamente, grandes dosis de estrategia y planificación inteligente.

Basados en los guiones originales del prolífico escritor americano, autor de libros como *La Caza del Octubre Rojo* o *Juego de patriotas*, los juegos de la serie nos invitan a tomar control de un prestigioso grupo militar de las fuerzas especiales antiterroristas a lo largo de truculentas y arriesgadas misiones de rescate y salvamento. La fórmula "mágica" del juego, imitada hasta la saciedad en posteriores sucedáneos, consiste en incluir una charla informativa previa a la acción "sobre el terreno", en la que debes planificar el desarrollo de la misión teniendo en cuenta los objetivos esenciales de la misma y la colocación de los enemigos o las potenciales víctimas civiles. Es el momento de escoger bien a los soldados que formarán tu equipo de asalto, dotarlos del armamento adecuado en función de la naturaleza de la misión, y disponerlos en puntos estratégicos clave.

Sólo cuando hayas completado la planificación táctica estarás preparado para adentrarte en la zona de las hostilidades y pasar así a la clásica acción "in situ" en primera o tercera persona. En esta fase de asalto pasas a controlar directamente al líder de cada equipo, dando órdenes sobre la marcha al resto de soldados y supervisando exhaustivamente el desarrollo del plan táctico establecido.

Pon a tus chicos guapos y envíalos al infierno.



¿Quién dijo que Sam Fisher fue el primero en ver en verde?


Tus compañeros te salvarán el pellejo en más de una ocasión. No lo dudes.

TRUCOS

Para activar cualquiera de estos trucos, pulsa la tecla ENTER durante la misión e introduce el código correspondiente.

TEAMGOD	Modo invencible para todo el equipo
AVATARGOD	Modo invencible para un solo miembro del equipo
5FINGERDISCOUNT	Recarga todas las armas e ítems
DEBUGKEYS	Activa y desactiva el modo "debug" del teclado

Si pulsas F12 cuando tienes el modo "debug" del teclado activado, concluirás la misión con éxito y pasarás a la siguiente.

Planificando el asalto perfecto

Antes de cada misión te será facilitada toda la información necesaria para llevarla a cabo con éxito (pantalla de Inteligencia). Tus superiores te suministrarán amablemente todos los datos y detalles imprescindibles para la preparación del asalto: descripción de los enemigos y de la organización terrorista a la que pertenecen, los objetivos primarios y secundarios a cumplir, presencia y localización de civiles y rehenes... Luego deberás escoger a los soldados que formarán parte de cada uno de los equipos, teniendo muy en cuenta sus características y habilidades especiales. Estarás autorizado a incluir hasta ocho soldados en la operación. Cada uno de ellos irá equipado con un kit básico que varía en función de su grado de especialización militar (asalto, demoliciones, etc.). La correcta elección de los soldados, su distribución y armamento y el número de equipos que harás entrar en juego resultan factores claves que separan el éxito del fracaso.

Una vez formados los equipos, toca pasar a la que sin duda es la pantalla más intrincada y compleja del juego: la de la planificación pura y dura, que debe llevarse a cabo sobre el mapa 2D o 3D de la zona. Es muy recomendable que en las primeras misiones te fijes en los planes predefinidos por la inteligencia artificial. Si cargas uno de esos planes podrás ver qué resultados dan esas estrategias en la práctica, paso importante para aprender a hacer la planificación por ti mismo.

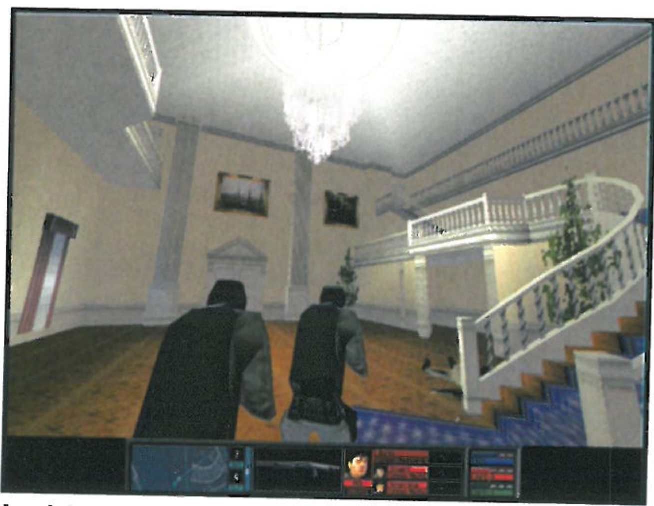
Tus movimientos tendrán que ser premeditados, seguros, estudiados

Poco a poco deberás irte familiarizando con el término "waypoint", que designa el lugar en que tus muchachos empezarán a desarrollar una acción concreta que tú les habrás ordenado previamente.

Del frío mapa al infierno

Empieza la acción. Si te dedicas a deambular caóticamente por los escenarios, sin prestar atención alguna al plan logístico trazado, te convertirás con toda seguridad en un blanco demasiado fácil para los terroristas. Tus movimientos tendrán que ser premeditados, seguros, estudiados. Otro de los factores que deberás tener en cuenta en esta fase de acción es el grado de precisión del punto de mira de tu arma, ya que variará sustancialmente (creciendo o reduciendo su tamaño) en función del nivel de destreza del personaje, de sus daños y lesiones o de si éste se encuentra estático o en movimiento.

Te será muy útil combinar la vista en primera o tercera persona (mejor en exteriores) con el uso del mapa a pantalla completa, ya que éste te mostrará en todo momento las posiciones de los miembros de los otros equipos, la situación de los rehenes y terroristas, los puntos de ruta o "waypoints" y el camino prefijado que deberás seguir para ejecutar tu plan táctico a la perfección.


La vista en tercera persona no es muy útil en escenarios interiores.


La opción "escort" nos permitirá escoltar al rehén hasta una posición segura.

NÚMEROS ATRASADOS



Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº11 ☐ nº10 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos.. Tel...

Dirección...

Población.. C.P.......................... Provincia...

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Tengo un trabajo para alguien con un remolque vacío

¡Toma la delantera a tu familia, circula a todo gas con tu camión y realiza trapicheos para ganar una fortuna!

**la Jackson, propietaria
e Big Muthatruckers® Inc.,
a anunciado a sus cuatro retoños
ue está pensando en retirarse.**
scoger al nuevo propietario
e la compañía no será fácil,
orque los chicos de Ma
on un tanto problemáticos.

**La solución?
na prueba de camionero,**
uien gane más dinero ejerciendo
e camionero durante sesenta días
n el condado de Hick State, tomará
l control de la compañía.

- 24 niveles de acción arcade
- ¡Moteros, secuestradores de camiones y fuerzas de policía corruptas!
- Tres hermanos pueblerinos y una hermana paleta, cada uno con su propio camión personalizado
- Destroza tu camión, o el de tus rivales
- Utiliza tu cargamento como arma arrojadiza
- Bonificaciones y combos: ¡Como más coches destroces, más dinero ganarás!

BIG MUTHA TRUCKERS®



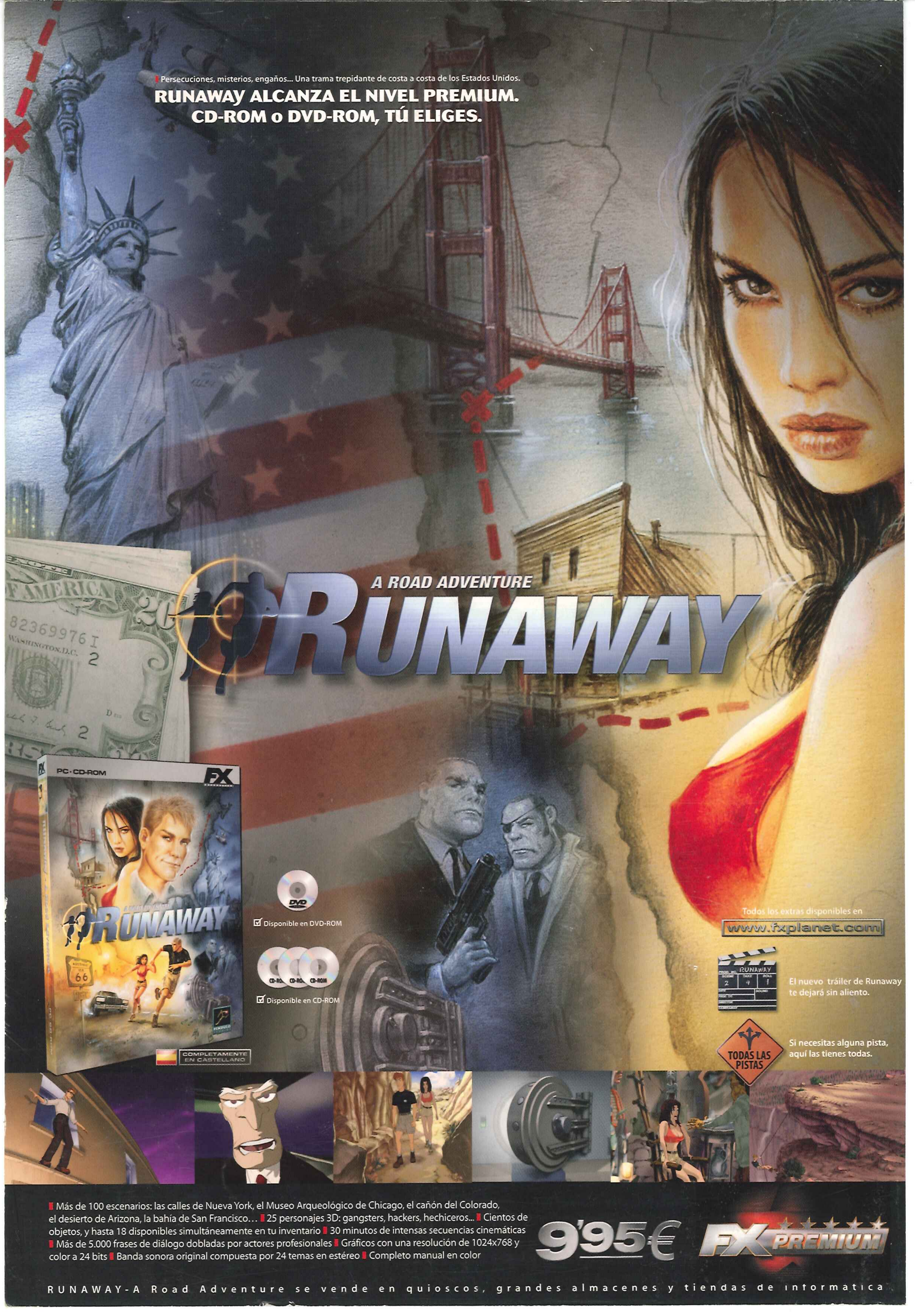


www.planetadeagostini.net
www.bigmuthatruckers.com








Persecuciones, misterios, engaños... Una trama trepidante de costa a costa de los Estados Unidos.
RUNAWAY ALCANZA EL NIVEL PREMIUM.
CD-ROM o DVD-ROM, TÚ ELIGES.
A ROAD ADVENTURE
RUNAWAY
PC·CD-ROM
FX
RUNAWAY
COMPLETAMENTE EN CASTELLANO
DVD
Disponible en DVD-ROM
CD-ROM CD-ROM CD-ROM
Disponible en CD-ROM
Todos los extras disponibles en
www.fxplanet.com
RUNAWAY
El nuevo tráiler de Runaway te dejará sin aliento.
TODAS LAS PISTAS
Si necesitas alguna pista, aquí las tienes todas.
Más de 100 escenarios: las calles de Nueva York, el Museo Arqueológico de Chicago, el cañón del Colorado, el desierto de Arizona, la bahía de San Francisco... 25 personajes 3D: gangsters, hackers, hechiceros... Cientos de objetos, y hasta 18 disponibles simultáneamente en tu inventario 30 minutos de intensas secuencias cinemáticas Más de 5.000 frases de diálogo dobladas por actores profesionales Gráficos con una resolución de 1024x768 y color a 24 bits Banda sonora original compuesta por 24 temas en estéreo Completo manual en color
9'95€
FX PREMIUM
RUNAWAY-A Road Adventure se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informatica